R$ 2,99

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES
BIOHAZARD ZERO - N64
GRANDIA 2 - DC
METROPOLIS S RACER - DC
E MUITO MAIS

SAMBA DE AMIGO
O NOME DIZ TUDO

METAL GEAR GB
SOLID SNAKE ARRASA NO GB COLOR

GAMERS

ANO VI NÚMERO 63
R$ 2,99

MESSIAH
A FORÇA SUPERIOR COMBATE O MAL

escala

PROGAMES

GEKIDO

ROADSTERS

ALL-STAR BASEBALL 2001

NEED FOR SPEED: PU

PC

TOP GEAR HYPERBIKE
MAIS VELOCIDADE PARA O SEU N64

MDK 2
MAIS UM GRANDE JOGO PARA DREAMCAST

METAL SLUG: 2ND MISSION
THE LAST BLADE
DOIS SUPER JOGOS PARA NEO GEO POCKET

ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

MOMENTOS DE CALMARIA...

Com a calmaria que ocorre durante alguns momentos, muita coisa boa e ruim acontece. Mas deixando um pouco as "premonições" de lado, sua Gamers mais uma vez traz o que está rolando de bom. Citando apenas alguns títulos que você vai encontrar no Game News, controle a coceira dos dedos na espera do mais novo Survival Horror da Capcom para N64, **Biohazard Zero**, ou entrar numa missão onde ser invisível aos olhos do inimigo é sua garantia de vida em **Metal Gear: Ghost Babel**, da Konami, para Game Boy Color. Se quiser desfrutar com um pouco de música, **Samba de Amigo** pode ser algo diferente e familiar para alguns. Depois do grande sucesso com seu predecessor, **Grandia II** é a mais nova cartada no Sega Dreamcast.

Mas avançando mais um pouco, ou seja, indo para as matérias, relembre os velhos tempos de Final Fight com **Gekido Urban Fighters** — um dos melhores games do gênero até o momento para PlayStation. Mas se você não está a fim de descarregar sua raiva com bandidos, então desfrute de **Romance TTK VI**.

Como tira gosto, você ainda conta com **MTV Sports Snowboarding** (o nome já diz tudo que você precisa saber: corridas e muita música!) e veja os resultados de **Mobile 1 Rally Championship**. Aproveite para ver a tentativa da Sony em entrar no ramo musical com **Beat Planet Music**. Mas não é só isso, para Dreamcast você pode entrar em uma super corrida em **Roadsters** e ainda sentir toda a adrenalina e tensão, seguindo na sombra do sucesso do primeiro game para PC e PS, **MDK 2**.

Se ainda está procurando algum tipo de esporte diferente para Nintendo 64, que tal tentar ganhar um campeonato em **All-Star Baseball 2001**? Se quiser também tem corrida de moto com **Top Gear Hyperbike**. Sem esquecer o PC, combata o mal tendo a ajuda divina em **Messiah** e confira os resultados da versão de **Need for Speed: Porsche Unleashed**. Sem esquecer os portáteis, a maravilhosa versão NGP de **The Last Blade** ou ingressar em mais uma perigosa missão em **Metal Slug: 2nd Mission**.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

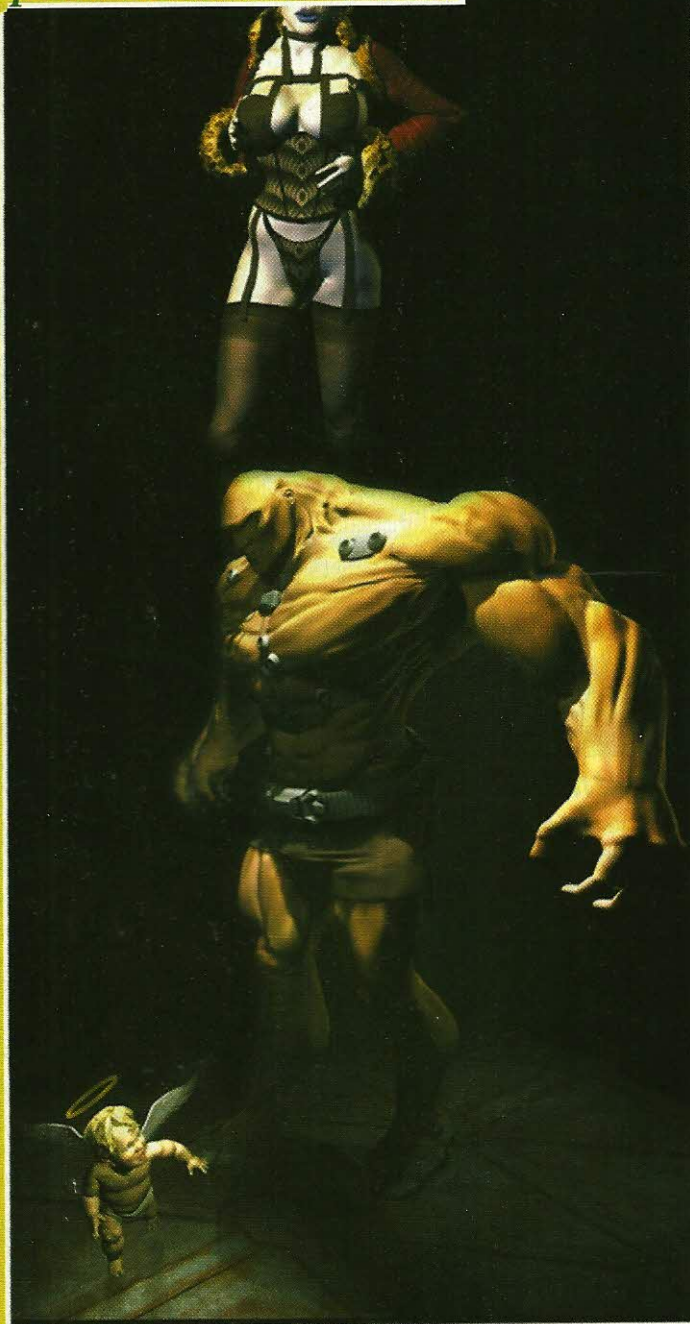
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 63

Torne-se um anjo para combater o mal

Messiah

Página 58

SEÇÕES

GAME NEWS

Página 07

ESPAÇO DO LEITOR

Página 19

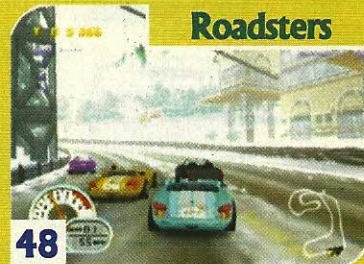
PRÓ DICAS

Página 24

ÍNDICE

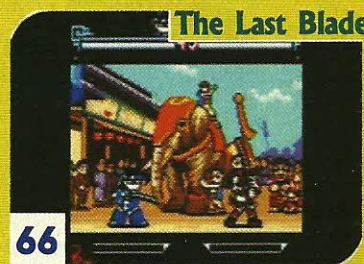
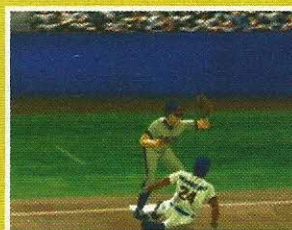
Gekido UF

36 — *Relaxe chutando alguns traseiros de caras maus!*

Roadsters

48 — *Corridas muito loucas para esquentar seu Dreamcast.*

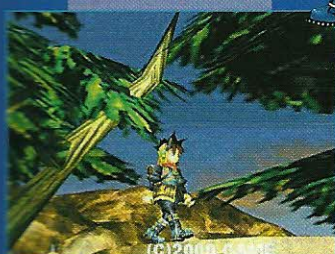
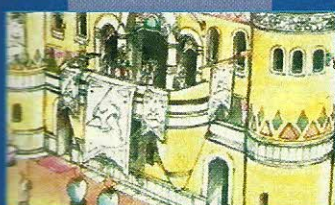
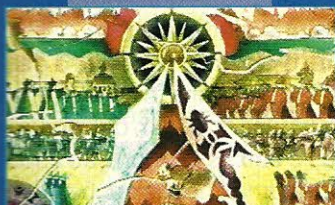
Top Gear HB

56 — *Não há muito o que dizer, apenas confira você mesmo!*

The Last Blade

66 — *Sucesso do arcade, sucesso no video game, sucesso no portátil!*

Você não gosta de baseball? Então não olhe este, ele pode fazê-lo mudar de idéia.

All-Star Baseball 2001 — 54

Game news

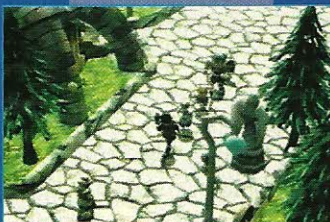
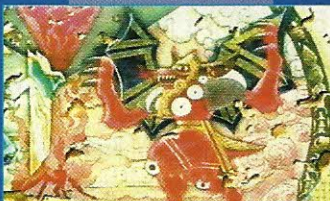
O MELHOR DA TGS SUMMER 2000 E OUTROS PREVIEWS

A GameArts sempre teve uma boa relação com a Sega, desde a época do Mega Drive, passando pelo Sega CD e pelo Saturn, até os dias de hoje com o Dreamcast. Esta relação gerou frutos como Alisia Dragoon, Silpheed, a série Lunar e, principalmente, Grandia, considerado por muitos como um dos melhores RPGs da era 32-bit.

Após a revelação da continuação de Grandia para Dreamcast, o game já vem sendo um dos títulos mais esperados para o console. E é fácil perceber o porquê.

Para alegria dos visitantes desta última TGS, Grandia II estava sendo apresentado com destaque em um setor do enorme estande da Sega, sempre com uma grande multidão de observadores espantados. Apesar de não ter sido apresentado em forma jogável, a GameArts exibiu um vídeo com os últimos progressos do game. Grandia II parece incrível em movimento — ele possui um frame rate sólido, fluente e há toneladas de cores e detalhes.

Nas seqüências extraídas do jogo, era possível ver os personagens (Rudo, Elena, Milenia, Miracle e Lauren) andando por cidades, explorando dungeons e enfrentando algumas batalhas. Aliás, em uma das imagens de batalha já é possível ver a Barra IP (que define os turnos de cada elemento da batalha) e as janelas dos personagens, com três barras — provavelmente para HP, SP e MP (este último parece não mais ser dividido em três níveis); além de uma porção de lindos efeitos para as magias.

Além de cenas do próprio jogo, a GameArts exibiu alguns artworks originais – designs das cidades e locais, ilustrações que representam partes do enredo e esboços de personagens.

A apresentação de Grandia II na TGS impressionou a todos, mas estamos esperando ansiosamente por um demo jogável deste que promete ser ainda melhor que o seu antecessor.

Para todos os fãs de Biohazard (Resident Evil aqui no ocidente), seja lá qual sistema você possua — Nintendo 64, PlayStation ou Dreamcast —: você deve ficar atento com o que a Capcom está preparando para o Nintendo 64 este ano. A série Biohazard chega em uma nova aventura no sistema de cartucho e a Tokyo Game Show foi o lugar em que tivemos a primeira chance de jogar uma prévia do game.

Começando pelo começo — este não é um Biohazard totalmente 3D como o recentemente lançado Code Veronica para Dreamcast. Não, Biohazard Zero volta às raizes originais da série com personagens 3D texturizados em tempo real em ambientes 2D pré renderizados. Enquanto isso pode ser um pouco decepcionante para aqueles que desejam uma evolução (ao invés de voltar ao estilo antigo), a engine clássica ainda funciona maravilhosamente bem. Ao ver o que o time de produção fez neste game, você rapidamente vai esquecer o ambicioso design do Dreamcast.

A versão apresentada na Tokyo Game Show estava meramente 20% completa. Havia dois enormes estandes com pelo menos oito consoles Nintendo 64 para a multidão, e enquanto não era difícil pegar um controle e começar a jogar, raramente havia momentos em que um sistema estava livre por mais de alguns segundos.

A única parte jogável do game na Tokyo Game Show era uma curta viagem através de um vagão de trem infestado de zumbis comedores de carne e cães malignos. No demo você tinha que acabar com alguns zumbis antes de seguir através dos próximos compartimentos.

Você controla Rebecca Chambers, uma membro novata do Bravo Team da organização S.T.A.R.S.. Ela está em um trem que segue para Raccoon City (o game acontece um dia antes dos eventos na mansão do Biohazard original). Neste mesmo trem, encontra-se Billy Cohen, um ex-marinheiro acusado de matar 23 pessoas; julgado e condenado à morte pelo corte marcial, ele está sendo transportado pelo exército para a prisão. Durante esta viagem, um monstro ataca e Cohen escapa por pouco da morte. Ele então salva Rebecca dos zumbis e juntos, os dois formam um time para se livrar dos monstros que atacam o trem.

O game é completamente o clássico Biohazard desde os controles até o design. Ele continha os elementos tradicionais como vários zumbis (variados e bem definidos) e itens como Green Herbs, chaves e caixas de munição espalhados por todos os lugares. Há algumas novas opções também, inéditas na série. Em primeiro lugar, agora seu personagem pode deixar qualquer item no chão. No demo isso não foi utilizado nos puzzles, mas já que isso era uma opção livre, tínhamos que deixar todo o nosso inventário no chão para testar. Funcionou. Em segundo lugar, no menu há uma

nova opção: PARTNER. Novamente, não havia necessidade de usar isso no demo, mas neste caso a opção estava totalmente desativada do começo ao fim.

Na versão final, você jogará com um time formado por Rebecca e Billy e deverá alternar entre os dois personagens durante o jogo. Já que não há mais a famosa caixa de itens, você deverá distribuir tudo o que deseja carregar entre os inventários dos dois personagens; para isso existe a opção de deixar itens no chão. Provavelmente haverá puzzles em que você deverá carregar um item com cada personagem e outros que também utilizarão os novos elementos do jogo. Está confirmado ainda um sistema parecido com os grupos de RPGs, utilizado para definir ações para o outro personagem. Escolhendo a opção Partner, você poderá selecionar Command para definir como o seu parceiro deverá agir (enquanto o computador o estiver controlando), Item para verificar e interagir no inventário deste outro personagem e Change para alternar entre os personagens instantaneamente.

Esta pequena versão mostrou que o jogo está se saindo bem — Biohazard Zero utiliza o Expansion Pak de 4MB para o modo de alta resolução do Nintendo 64, como demonstrado nos nítidos cenários de fundo pré-renderizados e modelos poligonais sólidos dos personagens. O jogo também oferecia alguns ótimos efeitos de origem de luz nos zumbis, em Rebecca e em Cohen, onde os personagens são sombreados de acordo com a direção em que a luz está iluminando a sala. No geral, isso é um pequeno passo sobre o Resident Evil 2 da Angel Studios para Nintendo 64, mas ainda assim é uma melhoria. Contudo, havia alguns pontos que ainda não possuíam a qualidade do outro Survival Horror do console, como algumas animações duras e um ponto em que ocorria slowdown quando dois cães atacavam Rebecca. Mas lembre-se: esta era apenas uma versão preliminar e tudo isso será corrigido e melhorado até o game final.

Havia alguns diálogos pelo demo e como você já deve saber, eles são estranhos como sempre. As vozes estavam claras como cristal, mas é difícil notar algum defeito de compressão por causa do barulho durante a TGS. Mas, como sempre, todos os diálogos eram em inglês, com as legendas em japonês.

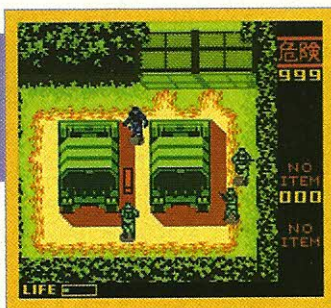
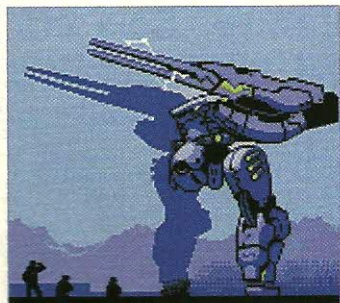
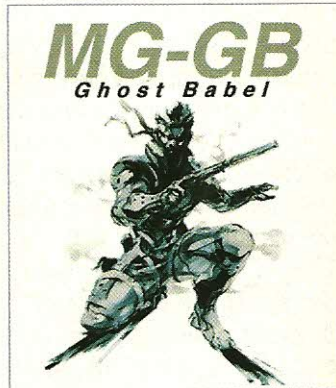
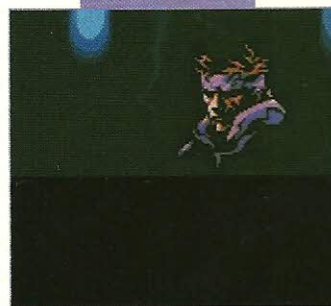
O demo estava tão prematuro que nem havia outras opções além de jogar a mesma parte do jogo. É difícil dizer se haverá alguma cena em CG como em Biohazard 2, já que não havia nenhuma cena especial a não ser pelos breves diálogos — que utilizavam a própria engine do game.

Gostamos do que vimos até agora, mas isso é apenas o começo do que está por vir. A Capcom com certeza terá mais para mostrar na E³ em maio.

As aventuras portáteis de Solid Snake podem tentar imitar o estilo de sua contraparte do PlayStation, mas a jogabilidade está mais parecida com a dos jogos de NES que tornaram a série popular. O game se chama Metal Gear Ghost Babel no Japão, mas tornara-se apenas Metal Gear Solid na versão americana. O game chamou bastante atenção durante a TGS Spring 2000.

O comunicador Codec funciona do mesmo modo que em Metal Gear Solid, fornecendo a você um meio de contactar pessoas importantes e salvar o seu progresso através de diferentes freqüências. Você também conta com um mini-mapa no canto superior direito, mas ele não exibe o campo de visão dos inimigos.

Grande parte dos momentos iniciais do jogo giram em torno de uma corrida através de um labirinto de arbustos. Mas você não está sozinho neste ambiente. Inimigos estão por toda parte e é extremamente necessário (acredite, sua energia e sua munição vão agradecer depois) que você faça da cautela a prioridade número um. Se for visto, isso ativará o mesmo sistema de contagem da versão PlayStation (você tem um certo tempo para sair do campo de visão do inimigo, e então mais um tempo para que ele perca seu rastro). Então atirar com suas armas deve ser algo a evitar a não ser que seja absolutamente necessário. A melhor maneira de atacar é se esconder atrás do soldado armado e pegá-lo de surpresa, golpeando-o algumas vezes para uma morte silenciosa.

Outras movimentos no jogo incluem a habilidade de rastejar, que o mantém escondido debaixo d'água ou em áreas vastas de grama alta. Você pode também se esconder atrás de uma parede e olhar ao redor do canto para ver o que está acontecendo neste pequeno mundo em terceira pessoa com visão de cima. Assim como na versão PlayStation, você pode entrar na traseira de caminhões, que podem conter itens importantes. Graficamente, os personagens são realmente pequenos, mas a maioria deles (especialmente Snake) são bem animados.

Metal Gear: Ghost Babel pode ser um jogo bem interessante para Game Boy Color. O molde básico para um bom jogo portátil está presente, mas teremos que ver o que a Konami poderá fazer com ele antes do seu lançamento japonês, no dia 27 de abril.

Marque seu calendário agora. Em 27 de abril, os japoneses sortudos receberão Samba de Amigo, o melhor game do gênero "Super Duper Partying and Dancing Maracas Game" (é sério — é como a Sega o classifica). Uma versão quase finalizada do jogo estava presente na TGS Spring 2000, que conseguiu capturar muito bem a insana movimentação das maracas do fantástico arcade que vem tomando conta do Japão.

Enquanto o Sonic Team estava preocupado com conversão para o sistema doméstico (a construção de controles maracas de baixo custo pareceu ser um pouco difícil), o pessoal da empresa quebra todas as barreiras para criar um periférico de qualidade. Ambas as maracas são conectadas a um tapete (parecido com o de Dance Dance Revolution da Konami, mas com dois pés de macacos ilustrando-o); este tapete é ligado a uma barra de plástico com dois sensores magnéticos. Cada maraca tem um dispositivo magnético acoplado um pouco abaixo do seu manete, o qual funciona com o tapete para definir a altura da maraca. Sim há uma alta tecnologia por trás disso e definitivamente é muito mais legal do que o Activator da Sega (do Mega Drive, lembra?).

As maracas são mais leves do que as do arcade, trazendo sessões de jogo menos cansativas. Cada controle tem um botão Start amarelo no nível do dedão e faz um agradável barulho quando é chacoalhado.

E quanto ao jogo propriamente dito? Puro brilho. Além do game de arcade original, o Sonic Team incluiu várias novas características, incluindo um Training Mode com muitos mini-games. Há o equivalente de maraca de Whac-a-Mole (o jogo de acertar as toupeiras que saem dos buracos), um jogo de copiar as batidas a la Parappa e um modo de pose que vai mantê-lo preso por tempo indeterminado. Os controles maracas também permitem que pessoas mais altas possam jogar também — o original do arcade assumia como altura máxima 1,70 metros, que é uma média alta para o público japonês, mas que torna as coisas difíceis para os gaijins mais altos.

O que mais pode ser dito? Grande jogabilidade, uma seleção maravilhosa de músicas e uma movimentação que fará você suar. E a Sega ainda diz a imprensa, "Você irá se divertir e ainda será bom para a sua dieta!"

TOKYO HIGHWAY BATTLE 2

Genki

Corrida - GD (1)

Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Você já ouviu falar do Tokyo Highway Battle, uma disputa real nas vias da capital do Japão? Imagine você correndo em um Legacy Subaru a toda velocidade pelo cenário urbano noturno, em um racha animal com outros competidores ousados. Ainda bem que esta experiência está disponível também nos games.

Os ex-designers do time AM2 da Sega, que agora formam a Genki, estão dando a oportunidade de reviver este terror, na forma de Tokyo Highway Battle 2 (Shutokou Battle 2 no Japão), apresentado durante a TGS Spring 2000. Enquanto o THB continha uma quantidade limitada de estradas de Tóquio para correr, THB2 se sobressai com centenas de quilômetros de localidades do mundo real, tudo precisamente mapeado, com entradas e rampas de saída. Agora todos os trechos de estrada estão interconectados, com centenas de rivais a sua volta. Setas brilhantes indicam que caminho você deve tomar — seguir por uma rampa de saída no meio de uma corrida significa um empate.

A corrida ainda é feita no estilo de disputa — você desafia um corredor rival piscando o seu farol alto e tanto você quanto seu oponente têm uma barra de poder no topo da tela. Quando você fica na liderança a barra de seu oponente começa a diminuir — e quando chega a zero, você é o campeão até o próximo desafio.

Além dos novos locais e da seleção maior de rivais que pilotam rápido demais, THB2 também possui gráficos evoluídos. Simplesmente, os carros estão lindos — eles estão sem dúvida a par com os veículos de Ridge Racer V, e até refletem as luzes dos postes nas ruas. Os replays mostram os cuidados que foram colocados nestes modelos — até as calotas foram muito modeladas com polígonos. Positivamente adorável. Apesar deles não serem oficialmente licenciados, os carros possuem os mesmos números de produção — sem mencionar as óbvias similaridades visuais — de suas contrapartes da vida real.

O lado ruim? Notamos um pouco de slowdown quando havia muitos veículos na tela ao mesmo tempo — é melhor que a Genki arrume isso até a versão final. E mesmo com o barulho infernal da multidão na TGS, nós conseguimos ouvir um pouco da trilha sonora bate-estaca no estilo metal. Enquanto que o THB original era limitado pelo tamanho das pistas e seleção de carros, THB2 parece ter coisas o bastante para matar a vontade de todos. Tomara que a Crave faça uma conversão para o mercado americano, assim como no primeiro game.

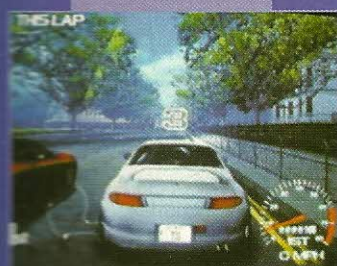
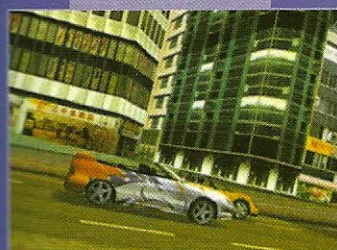
GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

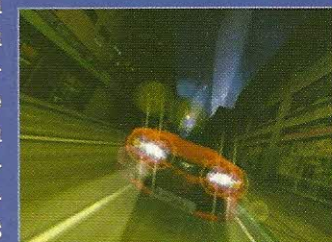
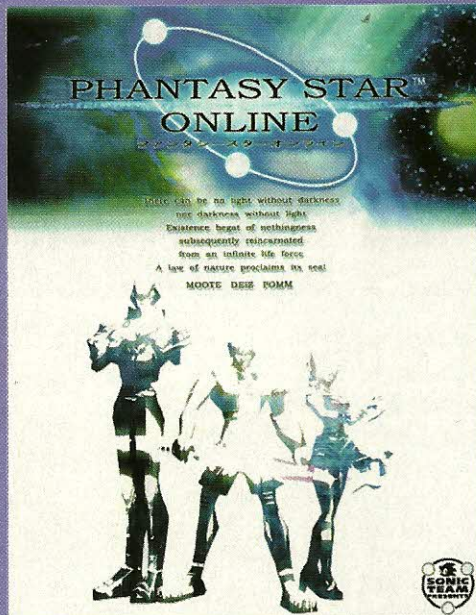
METROPOLIS STREET RACER

Bizarre Creations

Corrida - GD (1)

Previsto para junho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Após ver o demo ainda imperfeito de Metropolis Street Racer na E³ do ano passado, surgiram preocupações se o jogo de corrida da Bizarre Creations iria ou não ser bom – o controle e as pistas eram um tanto pobres. Felizmente o pessoal da produtora inglesa se redimiu com a última versão de MSR, apresentada na última TGS, que parece um sonho e é jogado como tal. A única pista jogável era uma corrida mano-a-mano através de Londres, onde você corre por "style points" — este sistema ainda não está bem claro, mas parece que você ganha mais pontos ao fazer manobras e curvas perigosas. O controle é uma mistura entre Ridge Racer e Sega GT, com uma dosagem boa de derrapadas e direção real. O design das pistas foi muito melhorado desde a ultima versão — se foram as curvas repentinas de 90º da E³ e setas brilhantes sempre mantém você na direção correta.

A característica mais notável de MSR é o próprio mundo do jogo. O game trazia demos de pistas em Shinjuku, Shibuya e Fisherman's Wharf — e realmente pareciam como na vida real. Shibuya parecia com Shibuya, tanto no dia, quanto à tarde ou à noite. A quantidade de detalhes presente em todas estas pistas é absolutamente enlouquecedor e até um pouco assustador. A qualidade é praticamente de fotografia. O modo de tela dividida estava presente e manteve o alto frame rate do jogo sem proibir o jogador de usar a visão de fora do carro ou usar neblina demais. Também havia o esperado elemento Ghost Car, onde você prova que o único inimigo verdadeiro é você mesmo. Ou qualquer coisa assim. Para simplificar, não podemos esperar para pegar este jogo. Confira as maravilhosas imagens do game e comece a contar os dias até o lançamento em junho.

Finalmente o mundo (mais especificamente o Japão) teve a chance de ver Phantasy Star Online com seus próprios olhos. Desde que o Saturn chegou ao mercado, os fãs da Sega imploravam por um novo capítulo da série Phantasy Star e agora, bem ou mal, eles finalmente conseguiram uma. Yuji Naka e companhia, os integrantes do Sonic Team, tinham bastante para mostrar ao público no primeiro dia da TGS, mas mantiveram segredo até a hora da exibição.

Ao contrário do que foi mostrado anteriormente apenas em vídeo, o jogo finalmente estava rodando diretamente do hardware do DC e apesar de todos estarem inicialmente maravilhados, logo surgiram algumas preocupações com o que foi mostrado. Como você deve saber, a série Phantasy Star é uma das melhores do gênero RPG e desde que foi revelado que este jogo seria online, muitas dúvidas surgiram questionando se a trama maravilhosa que tornou a série tão popular iria ou não fazer jus em um jogo cuja ênfase estava na interatividade. Do que foi mostrado na TGS, o game pode acabar indo por um ou outro caminho.

Visualmente, o game é simplesmente arrepiante. Os ambientes são bem feitos, os personagens são típicos da saga Phantasy Star e os inimigos são bem ameaçadores. Os efeitos parecem bem legais e os movimentos dos personagens, embora lentos, estavam realmente bem feitos. De fato, dificilmente você ouvirá alguém dizendo que Phantasy Star Online (PSO) não pareça realmente maravilhoso.

Em termos de conceito, o jogo parece estar fazendo algumas coisas legais também. A Sega esteve bem ocupada nos últimos tempos, tentando imaginar novos conceitos de "jogo de console em rede em tempo real" para PSO e pelo que foi mostrado, ele deverá funcionar muito bem. O jogo vai rodar no sistema BEAT da Swatch (a fabricante de relógios, que recentemente fez uma aliança com a Sega), ao contrário do relógio de 24 horas com diferentes zonas de tempo (os famosos fuso-horários). Caso você não esteja por dentro das coisas, BEAT é um padrão para medida de tempo inventado pela Swatch que ignora completamente as zonas de tempo. O que isso significa para nós, como jogadores, é que você pode dizer para o seu amigo em outro país "Eu o encontrarei em tal cidade às 500 BEATS" e será a mesma hora para ele e para você, não importa o quão longe ele estiver. Isso significa que não terá problemas com ajuste de fuso horário no jogo.

Para mostrar como tudo isso funciona no jogo real, Naka-san apresentou uma demonstração contendo três jogadores reais e um personagem controlado pelo computador jogando ao vivo através do mundo do game, tudo em tempo real. Eles primeiro mostraram o sistema de tradução de linguagem do jogo, o qual permitirá aos jogadores se comunicarem com frases básicas para todas as situações (como Tasukete!, que apareceria como Help! na versão americana, por exemplo). O que foi mostrado então foi os personagens se encontrando, discutindo o que eles queriam fazer, e para onde eles queriam ir. O que foi realmente legal

é que uma tela mostrava um jogador japonês observando a conversa em sua língua nativa e uma outra tela mostrava a mesma cena através dos olhos de um jogador americano, com os diálogos devidamente traduzidos para o inglês. A comunicação pode ser feita digitando mensagens diretamente no teclado ou usando textos predeterminados que podem ser escolhidos a partir de uma lista. Além da conversa baseada em texto, os jogadores podem se comunicar através de ícones. Isso certamente nos mostrou algo promissor em termos de permitir a todos jogarem na "rede mundial simultânea". Os jogadores conversam usando pequenas janelas no formato de balões (como em Ultima Online) que acompanham o personagem que está falando; assim, você sempre sabe quem está falando e os balões nunca ficam na frente, mesmo em combates.

Podemos dizer isso com razão, já que o próximo estágio do demo foi uma série de encontros com inimigos, onde vimos o sistema de batalhas com alguns detalhes. Aqui é onde o jogo começa a perder o seu charme de Phantasy Star. Em primeiro lugar, o combate é em tempo real! Sim, muitas das armas e inimigos originais dos primeiros Phantasy Stars estão presentes e os efeitos de combate são excelentes, mas o que aconteceu com o bom e velho sistema baseado em turnos? Não parece mais um Phantasy Star, e pelo que foi mostrado, parece mais um Zelda de quatro jogadores do que um RPG em termos de combate. Não que isso seja uma coisa ruim, mas ele simplesmente não é um Phantasy Star neste ponto. Você podia até mudar rapidamente para uma visão em primeira pessoa em combate, o que era bem legal, mas poderia lembrar um pouco de Quake, o que ajudaria ainda mais a piorar a falta do sistema de jogo original. Teremos que esperar para ver isso na versão final.

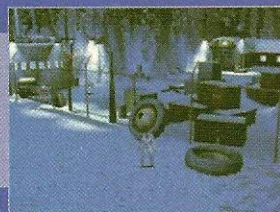
Tirando o fato do game se desviar da fórmula original da série, os combates eram bem interessantes. Na exibição, o grupo encontrou vários monstros em batalhas em tempo real, com alguns jogadores se mantendo afastados com armas de longo alcance (como rifles!), enquanto outros optavam pelo combate corpo-a-corpo, seja com armas ou com os próprios punhos. Durante a batalha, os personagens conversavam entre si quando encontravam novos inimigos ou precisavam de ajuda. Neste ponto os visuais tinham grande destaque — cenários detalhados com vários inimigos gigantes na tela ao mesmo tempo, e mesmo com todo mundo lutando simultaneamente, o game era suave e nunca aparentava um único slowdown.

Outro defeito que notamos estava no design das áreas contidas no demo. Não havia muito em termos de direção e tudo era incrivelmente linear. Basicamente, tudo o que você podia fazer era seguir um caminho de um portão, onde então você seguia um caminho para uma área onde havia novos inimigos. Então você matava tais inimigos e se movia para o próximo portão. E isso ficava se repetindo. Até este ponto, não parece haver muita história e a ênfase parece estar muito mais na comunicação e na caça, como em Everquest (o RPG multiplayer para PC). Agora, isso tudo está ótimo para um jogo de RPG multiplayer, mas deixar o enredo de lado em favor de alguns esquemas em uma série famosa e tradicional? Bem, vamos esperar que isso seja resultado do jogo estar em uma fase preliminar, pois podemos jogar Zombie Revenge se quisermos matança.

Uma coisa positiva que podemos dizer a respeito da nova direção do jogo é que o Sonic Team certamente parece estar pensando em maneiras de fazer o melhor uso de suas novas capacidades de conectividade. Não apenas o combate estava bem feito neste sentido, mas havia algumas coisas legais como obstáculos que necessitavam de um esforço em grupo para mover. Em certo ponto, um grande obstáculo de metal bloqueava o caminho do grupo e depois que uma pessoa sozinha tentou movê-lo e falhou, outro personagem veio para ajudar; juntos, eles conseguiram empurrar o obstáculo e prosseguir. Outra seqüência envolvia uma porta com dois switches que duas pessoas precisavam ativar ao mesmo tempo para abrir. Todos no game tinham que trabalhar juntos para avançar e se mais elementos como este forem adicionados, especialmente em relação à variedade de habilidades, o jogo poderá ser divertido independente dos elementos de um grande enredo.

Uma coisa interessante que Yuji Naka mencionou na exibição é que, quando você morre em Phantasy Star Online, os outros membros do grupo devem fazer alguma coisa para trazer você de volta ao game. Se eles não quiserem a pessoa que morreu de volta, ou se ele estiver causando problemas, eles podem optar por não ajudá-lo e deixá-lo fora do jogo. Desta maneira, jogadores egoístas que juntam todos os itens e tesouros ou apenas tentam causar problemas podem ser forçados a sair de um grupo.

Apesar do servidor para as partidas em rede suportar milhares de pessoas simultaneamente, cada jogo permitirá apenas quatro jogadores simultaneamente. Será possível procurar por um jogador específico no servidor do game usando o seu ID de registro, há também uma função de auto-detecção no jogo, que permite a você enviar pedidos a jogadores específicos para se unirem em seu jogo.

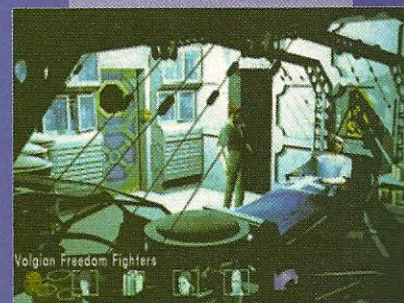
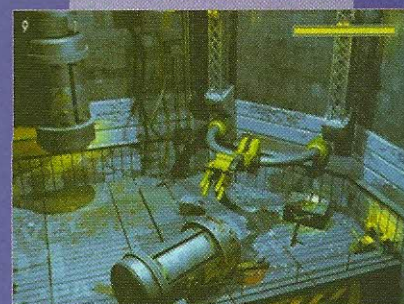
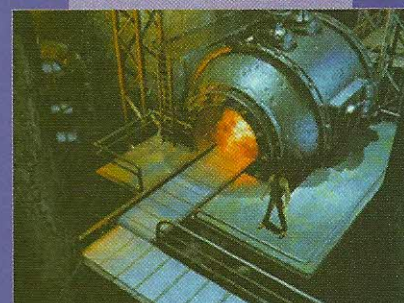
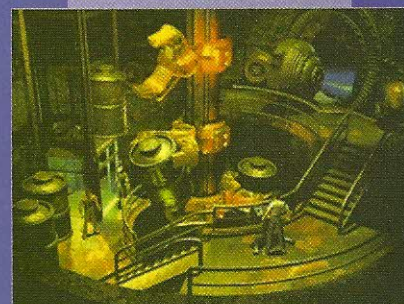
Para muitos, Phantasy Star Online foi considerado o game do show. De qualquer forma, já que o jogo em rede foi a atração principal do game na TGS, dificilmente receberemos novidades sobre a história do game e detalhes da jogabilidade até a E³, então não se anime muito por enquanto. E além disso, teremos também o Eternal Arcadia...

A produtora britânica Revolution Software é bem conhecida por games que giram em torno de uma história bem contada. Um dos maiores objetivos do diretor Charles Cecil é oferecer games com componentes narrativos muito fortes. Esta força, acompanhada pelo histórico da empresa é o motivo das atenções estarem voltadas para In Cold Blood, o mais novo game em desenvolvimento da Revolution Software, e também possivelmente o game de espionagem mais intrigante desde Metal Gear Solid.

A história acontece na ex-União Soviética e particularmente em um estado russo fictício chamado Volgia. Este é um estado que é etnicamente bem diversificado e conflitos raciais são comuns. Muitos anos antes da história do jogo realmente começar, um golpe militar tomou o governo local e Volgia declarou independência da União Soviética. Enquanto os detalhes sobre o golpe são propositalmente mantidos em segredo no começo do jogo, a história aponta que o Chefe de Segurança, um homem chamado Demitri Nagarov é o principal responsável. Nagarov ganhou popularidade na região e ele é um homem fanático e intolerante que desumanamente sufoca as minorias de Volgia. O plano de Nagarov é dominar o mundo e ele está se infiltrando nos estados vizinhos de Volgia, como o regime nazista fez na Alemanha no começo dos anos 40.

Mas por que a história acontece em Volgia? Quando Nagarov trabalhou para o estado russo, seus cientistas descobriram um misterioso composto chamado Blue Nephiline. Enquanto as capacidades máximas do composto ainda não foram descobertas, pelo menos supõe-se que ele torne possível a supercondutividade e portanto isso colocaria as armas e computadores de Nagarov bem a frente da tecnologia ocidental. O que Nagarov não sabe é que há um movimento de resistência em Volgia, o VFF (Volgia Freedom Fighters), que é liderada por um homem chamado Gregor Kostov. O líder do VFF está em contato com os americanos, que secretamente financiam sua operação. Kostov fornece informações sobre o Blue Nephiline para os EUA, que, obviamente, pagam em troca.

Os americanos enviam um agente chamado Kiefer para a Rússia para descobrir se o Blue Nephiline realmente existe. No entanto, Kiefer nunca retornou de sua missão, então os americanos pedem ajuda aos britânicos. Você é John Cord, um agente britânico enviado para Rússia para completar a missão de Kiefer. Apesar da Agência Britânica assegurar a você que esta é uma missão de rotina, conforme as peças do quebra-cabeças vão se encaixando, você descobre que In Cold Blood é muito mais do que mera rotina.

A história é contada em flashbacks. Quando o jogo começa, você está sendo torturado em uma cela, mas não sabe como chegou lá. A história vai se desdobrar pedaço por pedaço e conforme ela progride você vai juntar mais e mais informação sobre como e por que você estava na cela e por que estava sendo torturado. Os flashbacks irão formar sete do total de nove missões do jogo. Como Charles Cecil, o diretor de desenvolvimento da Revolution Software explica "O jogador é primeiramente introduzido ao seu personagem, John Cord, a dois terços da trama do jogo, quando Cord revela que foi traído. Então pulamos para trás e para frente no tempo através das sete missões, até que tudo se encaixe."

A própria história é complexa, e a maneira com que ela é revelada a você pode ser confusa, mas isso destaca um dos melhores aspectos do entretenimento interativo — a narração. "É essencial que a história seja escrita de tal maneira que se encaixe em um ambiente interativo," explica Cecil. "Por esta razão, o time interno precisou manter o controle geral da narrativa com o editor externo de script garantindo que o desenvolvimento da trama e a motivação do personagem fosse maximizada dentro do ambiente do game. Quando a jogabilidade relacionada com a narrativa interativa tinha

sido completada, o escritor de script então editou qualquer diálogo existente e adicionou diálogo para o desenvolvimento de personagens."

Assim como em Metal Gear Solid, In Cold Blood é todo sobre espionagem e cautela. É melhor que você evite os guardas do que lutar com eles, e você ainda terá que manter o olho aberto para câmeras, sistemas de segurança, robôs e coisas desta natureza. Mas o que torna In Cold Blood diferente dos outros jogos do gênero é o seu sistema avançado de inteligência artificial. Todos os personagens controlados por computador no jogo vão reagir realisticamente às situações. Se um guarda o ver ele poderá pedir que você se identifique. Mas se o guarda ouviu um disparo antes, ele poderá decidir atirar em você ao vê-lo. Além disso, linha e ângulo de visão, e áreas de luz e escuridão irão influenciar se o jogador será visto ou não pelos guardas. Você também pode andar cautelosamente por trás dos guardas e incapacitá-los com suas técnicas mortais de agente secreto, o que é útil tanto para salvar munição quanto para evitar tiroteios.

Cord também está equipado com um acessório chamado REMORA (Remote Entry Mainframe Override and Recall Assistant). Isto é um mecanismo computadorizado que permite a você conectar-se aos sistemas de computador inimigo para que você possa controlar certos itens ou acessar informações dos bancos de dados. Ele também permite que você envie novas informações para o seu quartel general. Uma das mais úteis habilidades do REMORA é sua habilidade de examinar salas para detectar a presença de guardas. Você verá no mostrador quantos guardas há na sala e onde eles estão.

Por causa do jogo pular através de diferentes flashbacks, a questão de equilibrar a dificuldade das missões apareceu. Charles Cecil reflete: "Esta é a beleza de combinar a ação com a narrativa. Conforme o jogador progride, nós podemos introduzir situações mais difíceis assim como adversários mais resistentes. Inicialmente, o jogador deverá passar pelos guardas, mas então os guardas robôs são introduzidos e então piores ainda. É muito mais fácil do que em um adventure onde é difícil variar a dificuldade pelo game."

Definitivamente, a história e as missões levaram um planejamento profundo. "Quando começamos a escrever In Cold Blood, queríamos criar um game com uma sensação única. Videogames geralmente contam com tramas previsíveis e estereótipos de personagens, ou simplesmente imitam coisas anteriores. Nós queríamos fugir das limitações e então olhamos a indústria de filmes para pegar inspiração. Queríamos que nossa criação tivesse a sensação de um filme e fosse jogada como um game," explica Cecil. "A idéia de criar uma estrutura de história dinâmica pulando no tempo foi inspirada por dois excelentes filmes que saíram quase juntos — Pulp Fiction e The Usual Suspects. Rapidamente ficou claro que usando esta técnica de narrativa, poderíamos escrever uma narrativa muito mais voltada para game. A idéia para a história de In Cold Blood veio quando lemos um artigo que destacava o extraordinário potencial de um composto chamado Schungite, o qual tinha propriedades únicas, incluindo supercondutividade. Quando os cientistas russos descobriram este potencial pela primeira vez, eles mantiveram completo segredo, acreditando que isso poderia lhes fornecer a vantagem tecnológica que eles precisavam para vencer os americanos na corrida das armas. Como os depósitos são encontrados apenas no estado russo de Karelia, nós acreditamos que seria uma situação fascinante se uma província rebelde russa se achasse com o monopólio do controle de tão importante composto. Então In Cold Blood nasceu." O jogo acontece em um futuro próximo. Sua intenção é pegar o que está acontecendo hoje com a Rússia e combina isso com o que teria acontecido se o Shungite provasse ser valioso como os russos esperavam.

Outra parte importante no jogo são os personagens. "Os personagens auxiliares serão muito importantes," diz Cecil. "Nós temos um bom número de personagens que fazem parte da trama e que aparecem regularmente. E então há personagens passageiros que aparecem para dar alguma pista de como passar pelos obstáculos que estão por vir no jogo e coisas do gênero."

Graficamente, In Cold Blood parece impressionante. Como na série Final Fantasy, os personagens são feitos em tempo real em cenários pré-renderizados. Os cenários de fundo são extremamente detalhados e parecem bem impressionantes, os personagens parecem realmente bons para uma versão tão preliminar. O time de In Cold Blood é pequeno, com apenas 27 pessoas dedicadas no projeto. Será possível uma produtora pequena do ocidente fazer um jogo tão popular quanto a série Final Fantasy? "Esta indústria é dirigida por criatividade. Estamos vendo a primeira onda de jogos narrativos chegando para o Dreamcast e em minha opinião eles ainda estão bem fracos," diz Cecil. "Eu acredito que uma boa idéia que é bem executada traz recompensas muito maiores. Uma produtora pequena com boas idéias terá um grande futuro." No lado da música, a Revolution Software conta com a Barrington Pheloung, que já fez coisas brilhantes como a trilha sonora de Broken Sword.

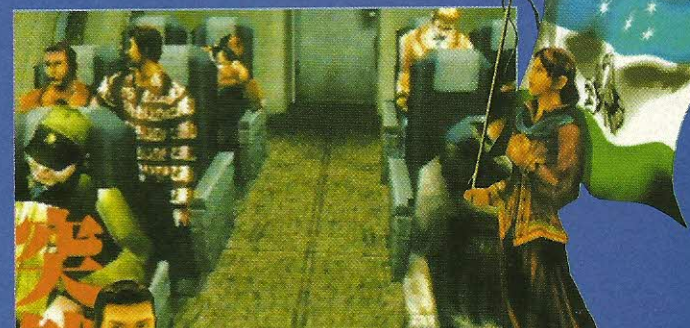
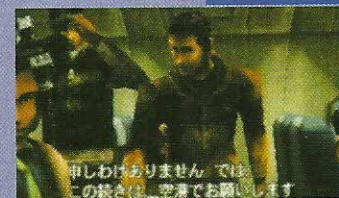
E é claro que não podemos deixar de perguntar sobre o futuro para a Revolution. O que a Revolution irá fazer quando as longas noites sem dormir de In Cold Blood acabarem? "Muitos meses atrás decidimos fazer um título para PlayStation2 — nós acreditamos que somos a primeira produtora européia pequena a fazer isso. O nosso objetivo é criar um jogo com a mira que a Sony quer, a criação de emoção nos jogos de PS2, através de uma moldagem habilidosa da jogabilidade e narrativa. Nós achamos que a chave para conseguir isso é usando a tecnologia mais alta que conseguirmos," Cecil termina. "Estes são tempos emocionantes," diz ele.

Os times de desenvolvimento da Sony nunca foram conhecidos por conceitos originais, uma tendência que eles continuam com o anúncio de seu último game de adventure: Aconcagua. Seguindo jogos recentes como D2 e Resident Evil - Code: Veronica, Aconcagua pega o jogador, coloca-o em um avião e bate este em um lugar remoto. Ao invés de escolher localidades bem conhecidas como as áreas nevadas do Canadá ou as geleiras da Antártida, a Sony decidiu colocar os jogadores no incrivelmente popular Monte Aconcagua, a maior montanha da América do Sul, situada na Cordilheira dos Andes. A trama do jogo é uma que já foi apresentada, seja em partes ou integralmente, em muitos filmes e games antes dele: ajudar os sobreviventes do acidente a saírem da montanha, tudo isso enquanto esquiva-se das forças militantes que os estão perseguindo.

Enquanto a montanha verdadeira está localizada na Argentina perto da fronteira com o Chile, a Sony dividiu a Argentina em duas partes, colocando a montanha no país fictício de Meruza. Esta divisão com certeza terá um grande propósito na trama do jogo. Entre os sobreviventes do acidente de avião está uma mulher chamada Pacahamama, que parece ser uma figura importante na revolução Meruziana. O personagem principal, ainda sem nome, tem a tarefa de achar e resgatar Pacahamama, junto com o repórter de televisão (japonês de 29 anos chamado Kato) que está fazendo um documentário sobre ela. Enquanto apenas os mais vagos detalhes da história foram revelados até agora, as forças militantes já mencionadas com certeza dificultarão a sua tarefa.

A Sony ainda está para revelar qualquer detalhe sobre a jogabilidade além do fato de que este jogo supostamente terá um estilo parecido com Chase the Express (que futuramente será lançado como Covert Ops: Nuclear Dawn nos EUA pela Sugar & Rockets). Mais informações deste título devem ser reveladas em breve.

GAMERS
Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 63

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP** *ou "e-maie-nos" em* **gamers@edescala.com.br**

QUESTIONÁRIO DE UM CARA CHAMADO CARLÍRIO... QUESTIO- ?

Olá para todos! É com grande satisfação que escrevo pela primeira vez para vocês da Revista Gamers, que é sem dúvida a melhor do gênero no Brasil. Quem diz isso é Carlírio (isso mesmo, CARLÍRIO), porém, se acham meu nome difícil, eu sou mais conhecido como Neto. Sei que é difícil, mas não impossível, que minha carta venha a ser publicada, até porque são muitos que escrevem para vocês (notei até que existem pessoas que têm suas cartas quase sempre publicadas, por serem leitores...). Agora partiremos para meu modesto questionário, que tenho certeza que será respondido (confio MUITO em vocês). Aí vai ele: **1º** Quais são as regras para enfrentar os personagens secretos no Marvel vs. Capcom para Playstation? **2º** Sobre Marvel vs. Capcom 2: **a)** Quais são os personagens exclusivos do arcade e do Dreamcast? **b)** Quais são os personagens secretos do arcade e do Dreamcast? **c)** Quem será o chefão? Alguém da Capcom ou da Marvel? **d)** O game poderá sair para o PlayStation 2? **3º** Sobre SNK vs. Capcom: **a)** Quais são os personagens? **b)** O game poderá sair para o PlayStation 2? **4º** Sobre Final Fantasy Tactics: **a)** Quantos capítulos têm o jogo? **b)** Caso tenha mais de 4 capítulos, como faço para jogar os outros? **c)** A Square planeja fazer a continuação deste jogo? Cite maiores detalhes se souberem. **5º** Sobre Legend of Mana: **a)** Quais são os nomes dos personagens que eu posso escolher para iniciar o jogo? **b)** Vocês teriam como me mandar uma tabela ou algo do gênero com tradução "JAP-POR" dos itens e equipamentos e nome das localidades? **c)** Vai ter, não vai ter, ou já tem versão americana do jogo? **6º** Sobre outros jogos: **a)** A Capcom tem planos de um Darkstalkers 4 ou Street Fighter Zero 4? **b)** Já tem remake americano de Chrono Triger? **c)** Já tem Chrono Cross americano? Fico no aguardo das respostas (antecipadamente agradecido) e prometo nova carta para breve. Até mais!

COLOMBO - PR | **CARLÍRIO G. DOS S. NETO**

Para um cara chamado Carlírio (sentimos muito...), até que você parece conhecer o andamento da coisa por aqui. Estamos agradecidos pelos elogios, mas tivemos de dar uns "cortes" em sua carta, mas poupando tempo, vamos direto às respostas: ***1º*** *Não há regras.* ***2º a)*** *Vide rapidinhas da seção nº53.* ***b)*** *Eles ainda não foram divulgados.* ***c)*** *Também não foram divulgados.* ***d)*** *Sem dúvida, há uma grande possibilidade do game sair para PS2.* ***3º a)*** *Estes ainda não foram divulgados para as versões arcade / DC, mas sabe-se que os personagens principais da Capcom (Ryu e / ou Ken, Chun-Li...) e SNK (Kyo, Iori, Mai....) estão confirmados.* ***b)*** *Sem dúvida alguma (se até mesmo KOF'99 saiu para PS), mas isso dependerá da SNK.* ***4º a)*** *Apenas quatro.* ***b)*** *Não há.* ***c)*** *Aparentemente não, mas se quiser ter um gostinho parecido com o FFT, espere pelo game Hoshigami: Ruining Blue Earth da MaxFive (vide Game News da edição nº42, que estava previsto para janeiro de 2000 e simplesmente desapareceu).* ***5º a)*** *Eles não possuem, é você que define (caso você deixe original japonês, saiba que está escrito "You").* ***b)*** *Sim!* ***c)*** *Sabe-se que vai sair este ano, se não houver possíveis adiamentos, mas não há dia marcado para seu lançamento.* ***6º a)*** *Tal-*

QUESTIONÁRIO DE UM CARA CHAMADO CARLÍRIO... QUESTIONÁRIO DE UM...

vez sim, tavez não, o mais provável é: quem sabe? A Capcom não divulgou nada sobre possíves continuações dos dois títulos. ***b)*** *Só a versão japonesa.* ***c)*** *Ainda não, mas está previsto também para este ano (também sem data exata de lançamento). Bem, seu questionário está respondido, qual é o nosso prêmio?*

E aí, malucos da Gamers, tudo nas ordi? Esta já é a terceira carta que mando e vocês não respondem. Qual é? Eu só escrevo para vocês quando estou realmente desesperado. AAAAAHHH! Bom, vamos às perguntas: **1º** Em Gensu Suikoden II, como faço para que Stallion, Tetsu e Mukumuku entrem no meu grupo? Com Stallion, ele me manda treinar "algumas" vezes, o número dessas vezes vai diminuindo com o progresso do jogo. Só que ele parou e não diminuiu mais! O que devo fazer? E como tomo banho para impressionar o Tetsu? Aqueles Boulder Sets e Chiks que pego influem para que eu o pegue? Já o Mukumuku eu nem o encontro! Richmond me diz par ir ao Muse-Greenhil Check Point, mas só encontrei a Meg e o Gadget lá. O que faço? Me ajudem!! **2º** Explorando a vida de Sigfried, Richmond cita o Unicorn Village. É só curiosidade ou eu posso realmente ir até lá? E onde está? **3º** O que significam aqueles números que Richmond achou com Oulan (90 60 89)? **4º** No jogo Metal Gear Solid Integral, como faço para habilitar a missão Ninja? Eu obedeci aos pré-requisitos contidos na edição 42 (excetuando a de não matar + que 25 inimigos... Como é possível??? Eu matei 32, e foram apenas aqueles em que é obrigado matar, como nas emboscadas dos elevadores), mas ainda não obtive o melhor ranking (só consegui um Falcon) e não peguei o Ninja. Ah, e posso utilizar o bandanna e o stealth para isso? **5º** Ainda em MGSI, como faço para sobreviver à explosão provocada por Liquid, no telhado do Comm. Tower, na dificuldade Extreme, após derrotá-lo no helicóptero? Por favor, pelo amor de Deus, for God's sake, respondam às minhas perguntas! Se necessário abreviem a carta, mas por favor, RESPONDAM! Eu quero voltar a dormir em paz à noite... Sabe cumé quié, já tô com olheiras... PS.: Quando sai Breath of Fire IV?

SALVADOR - BA | **BRUNO REIS DE OLIVEIRA**

Malucos não! Doidos, paranóicos, doentes homicidas, mas maluco não!!! Então você está deseperado, hein Bruno!? Certo maluco, sente só (no bom sentido). ***1º*** *Ele só entrará em seu grupo após você ter fugido 50 vezes das batalhas com sucesso! Quanto a Tetsu, compre Tacos fritos (fried Tacos) na cidade de Two River (Kobold) e fique usando no seu personagem principal até que ele fique fumaçando. Então vá e fale com ele. Para pegar Mukumuku, fique falando e andando em volta daquela árvore no quintal da casa de seu personagem principal para derrubá-lo, ou então fique andando entre as regiões de Greenhill e Muse Border apenas com seu personagem principal para entrar em uma batalha contra Mukumu, então derrote-o!* ***2º*** *Fique na curiosidade, você não pode ir até lá!* ***3º*** *Ninguém teve muita curiosidade de "marcar" o que significa, e jogar novamente ficaria puxado com o tempo que temos. Sorry!* ***4º*** *Há duas maneiras, a mais simples é usando o PocketStation, a mais difícil é tirando o melhor ranking jogando o game normal (não vale jogar no Easy).* ***5º*** *Quando ele der o primeiro tiro, fique atrás do grande container rente ao helicóptero de Liquid — a explosão vai destruir o container, mas você ficará inteiro! Na segunda explosão, você deve fi-*

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados**, **bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

SEGA DREAMCAST
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64
Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

METAL GEAR SOLID INTEGRAL - CD? GD? DVD? - BHC:V

car ao lado da entrada da Communication Tower (aquela por onde você chegou até aí). Pode dormir em paz agora Bruno, mas quanto a Breath of Fire IV, você ainda terá algumas noites de pesadelo até sua data de lançamento, que agora é incerta.

Meu nome é Eduardo, estudo na UFPE, cursando Engenharia Química, mas no momento estou de férias em São Paulo e agora jogo o dia inteiro e a Gamers se torna uma leitura obrigatória, assim, como leitor assíduo que sou, gostaria que minhas dúvidas fossem esclarecidas: **1°** Qual a capacidade máxima de armazenamento de um CD, GD e DVD. **2°** É verdade que a SNK tornará padrão a placa Naomi para os seus jogos de arcade. **3°** Quando sai BH: Code Veronica, Street Fighter III W Impact, Marvel vs. Capcom II e Shen Mue em GDs americanos? **4°** O PS2 é mais poderoso em gráficos 2D, 3D ou ambos em relação ao Dreamcast? Sem mais agradeço e espero que minhas dúvidas sejam respondidas. Hasta la vista, Gamers!

EDUARDO J. M. V. DOS SANTOS — RECIFE - PE

Como vão as coisas, Eduardo? Uma boa ver que alguém se preocupa com o futuro, caindo de cabeça nos estudos. Só não jogue muito video game para não ficar "viciado" e ficar com vontade de largar tudo para jogar. ***1°*** *Os CDs chegam a 650 Mega, o GD comporta um 1 Giga, enquanto o DVD normal é 4 Giga e o de quatro camadas comporta 3 Giga.* ***2°*** *Isso só o tempo dirá, mas pelo jeito esse será o destino dos futuros jogos de arcade lençados pela SNK.* ***3°*** *A versão americana dos três games é incerta (ainda há expectativas de que Shen Mue possa air ainda este ano, juntamente com BH - Code: Veronica, mas em relação a SF III W Impact, há uma chance muito, mas MUITO, remota de que este saia, mas não é impossível!).*

4° *Ele ainda continua sendo mais poderoso em gráficos 3D (assim como o PlayStation era em relação ao Sega Saturn). Ok então. Até mais Eduardo e hasta la vista não, é muito caro, fique com cinco leves prestações de R$ 12.000.00 para pagar sem juros! Brincadeira...*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Cube Animalesco**
Rua Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS CEP 79900-000
Associe-se em um dos mais vantajosos clubes de games. Todos os meses sorteamos CDs. Associe-se e descubra as nossas outras vantagens.

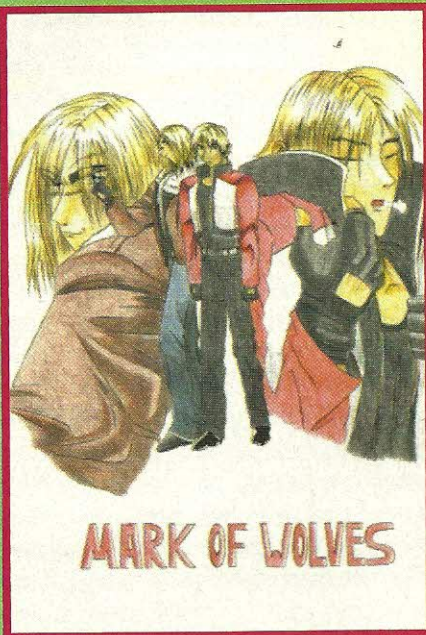
AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DA SEMANA!

O que significa choque cultural? Significa que dois veículos da TV Cultura bateram de frente violentamente!
Professor Carvalho

Hung... hung... ô feijoada brava! Alguém aí me passa um papel e uma caneta?! Ah, obrigado! Hey pessoal da Gamers, firmes como a Morpha. Eu assisti aquele filme: "Um lugar chamado Silent Hill". É meia-boca, não tinha um bom sistema de iluminação. Outro campeão de bilheteria é também da Sony: "PlayStation 2: O descobrimento final". Já viram? Mas vamos ao que não interessa: **1°)** Afirmo que o campeonato da FIFA foi arranjado e comprado pelo Corinthians, que é um time que não vale nada! **2°)** Por que Link nunca fica Zelda, Ganon sempre (ou quase) volta e Mario nunca dá um ultimato na princesa do tipo "Pode ser ou tá difícil"? **3°)** Por que Dino Crisis? O calor também subiu por lá? **4°)** Qual é a do Inferno (SC): ele sofre de combustão espontânea crônica ou é apenas um cara de sangue quente? **5°)** Afirmo novamente que o Corinthians não vale nada! **6)** Por que não encontro a Sakura em nenhum jogo da série Sakura Wars? **7°)** E os outros vigilantes? Só encontro o 8°! **8°)** Por que vocês sempre escrevem "gost... outro adjetivo equivalente"? **9°)** Pensem rápido: Juca fez a ponte, Teixeira derrubou. Quem está errado? **10°)** Qual a resposta para todas as perguntas (me mandem pela revista mesmo)? **11°)** Avisem ao Homem Cueca que ele já era! Ninguém mata o Pokémon do meu irmão e vive para se gabar disso! Meu Loro José está muito bem treinado! **Obs.:** desculpem a letra, foi por querer mesmo!

O PODER POR TRÁS DO JOGO — SÃO PAULO - SP

Mi ardi o oi, mi ardi us orvidú, mi ardi o oi saí daqui di perto com esse trem fididu... Ops! Digitador errado... (alguns segundos)... E aí seu maluco noiado de uma figa. Certo mano? Cê sabe quem tá escrevendo aqui? É, pode crê. Certo seu paquito do inferno, "esses seus" nariz é uma verdadeira dedilha de metido! Só, é nóis na fita... (depois da saída do super herói 100% brasileiro)... Diga carinha maluco. Beleza? Muito bem, vamos às perguntas: ***1°*** *O que temos a ver com isso? Vai dizer que fazemos parte da FIFA e que um de nossos tios é um dos presidentes dela?* ***2°*** *Quê? Caminhão...?* ***3°*** *Sim, estamos peDino Crisis para os presidentes da associação do Fundadores Dementes do Partido Público, ou simplesmente F.D.P².* ***4°*** *Sangue quente!* ***5°*** *Go to Hell!.* ***6°*** *Você já procurou nas plantações?* ***7°*** *Eles estão brincando de pique-esconde!* ***8°*** *Porque não podemos escrever gostosa, uai!* ***9°*** *Aquele que não está certo!* ***10°*** *Aquela que tem as perguntas para as respostas.* ***11°*** *Vai te catá, ÔH!* ***Obs.:*** *... atchin!*

Glauber Lopes da Silva
São Paulo - SP

Eduardo Chícora
Curitiba - PR

Sérgio Araújo Laurentino
Natal - RN

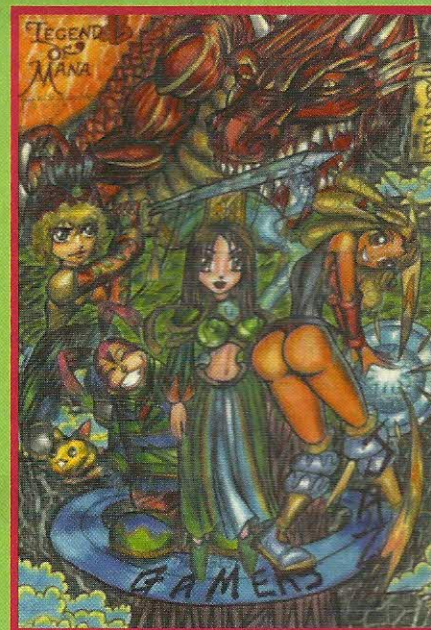
Maurício Costa Santos
Otávio Bonfim - CE

José Eduardo da Silva
Itaquaquecetuba - SP

Luiz Carlos F. Brasil Jr.
São Paulo - SP

[S=so+v.t [Uger=E-ri [R1.R3=R2.R4 [ig=i1=i2=i3 > Ui.▲t [K.q/d=V [x=-b +-b.b -4.a.c / 2 [y>0 I -3<x<5
FSS-55555.
[S=so+v.t [Uger=E-ri [R1.R3=R2.R4 [ig=i1=i2=i3 > Ui.▲t [K.q/d=V [x=-b +-b.b -4.a.c / 2 [y>0 I -3<x<5
(0.33.190.219-9 > 13.483-X > 17.083 > 30.04.82)
[S=so+v.t [Uger=E-ri [R1.R3=R2.R4 [ig=i1=i2=i3 > Ui.▲t [K.q/d=V [x=-b +-b.b -4.a.c / 2 [y>0 I -3<x<5
0.03
0.03
0.03
0.03

Adriano Beidacki
Porto Alegre - RS

Ruston A. Pereira do Vale
Tarumirim - MG

José Brito Nascimento
Itaquaquecetuba - SP

Dioni Rieli dos Santos
São Paulo - SP

Edmilson G. de Oliveira
Aracajú - SE

PRÓ DICAS

PLAYSTATION 2

Personagens bônus

Complete o modo original com um personagem normal para habilitar um novo personagem.

PLAYSTATION 2

Controlar a seqüência de introdução

Durante a seqüência de introdução, pressione L1 repetidamente para alternar vários efeitos visuais.

Exibir tela de informação

Durante uma corrida em terceira pessoa, segure Select para exibir a tela de informação que inclui a quantia de pressão que é usada nos vários botões de controle.

Modo Duel

Termine em primeiro lugar na volta e no tempo global no Standard Time Attack GP.

50's Super Drift Caddy

Termine em primeiro lugar na corrida Danver Spectra no modo Duel para habilitar o carro 50's Super Drift Caddy nos modos Free Run, Time Attack e Duel.

Devil Drift

Termine em primeiro lugar na corrida Rivelta Crinale no modo Duel para habilitar o carro Devil Drift nos modos Free Run, Time Attack e Duel.

VW Beetle

Termine em primeiro lugar na corrida Solort Rumeur no modo Duel para habilitar o novo estilo do VW Beetle (com super grip handling) nos modos Free Run, Time Attack e Duel.

Clone da McLaren F1

Termine em primeiro lugar na corrida Kamata Angelus, no modo Duel, para habilitar o clone da McLaren F1 nos modos Free Run, Time attack e Duel.

Modo 99 lap

Marque uma top score em cada corrida do Time Attack GP no Extra Mode, terminando em primeiro lugar.

Modo Pac-Man

Exceda 3.000 quilômetros em distância total corrida para habilitar um roadster vermelho com um motorista Pac-Man.

PLAYSTATION

Visão em primeira pessoa

Durante o jogo, segure ▲ + □ + Start. Solte os botões e pressione Start novamente.

PLAYSTATION

ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA

Mudar o nome do piloto

Mova o cursor sobre a opção Change AC Name e então segure L1 + L2 + R1 + R2 + → + □ + X até uma tela de nome de piloto aparecer. Alternativamente coloque o cursor sobre A.C. name entry, segure SELECT e pressione X. Se der certo os nomes dos pilotos deverão aparecer e você

poderá mudá-los.

Visão em primeira pessoa

A qualquer momento durante o jogo, pressione Start, ▲ e □ ao mesmo tempo. Isso trará a tela de pause. Quando você despausar o game, estará na visão em primeira pessoa. Para sair da visão em primeira pessoa, pause o game normalmente e despause-o.

Usar partes de Armored Core

Se você jogar Armored Core (original) e adquirir todas as partes que você não pode comprar ou ganhar em Phantasma, você pode carregar esse game em AC2:PP e começar este game com todas suas partes e dinheiro.

Visão estranha

Quando estiver jogando uma missão ou no modo versus em one player mode, pressione X e ○ ao mesmo tempo e imediatamente pressione Start enquanto segura os botões. Então, enquanto segura X e ○ pressione Start novamente e você terá um estranho ângulo de visão. Para sair, pressione Start e Start novamente.

PLAYSTATION

ASTEROIDS

Armegeddon

Para adquirir armegeddon segure o botão de disparo por cinco segundos e solte. Isto também pode ser feito no modo 2 player.

Cheat Menu

Quando a tela "Press Start" aparecer, segure Select e pressione □, ▲, ○, ▲, ▲, □, ○. Você deverá ouvir um asteróide explodindo. Se não ouvir, tente novamente. Agora, a qualquer tempo durante o game,

pressione Select e Start ao mesmo tempo. Uma pequena tela deverá surgir perguntando que fase e zona você quer. Você também adquire a opção de desativar colisões. Para ativar os cheat codes, pressione R1, R2, L1 e L2 ao mesmo tempo.

Códigos para Classic Asteroids

Pressione pause e entre com os seguintes códigos:

99 vidas

↑, X, ↓, ▲, →, ▲, →, ○.

Invencibilidade

↓, ↓, ↑, ↑, ○, □,▲,▲.

Forth Ship secreta (maneira fácil)

Na tela título, segure SELECT e pressione ▲, ○, ○, ▲, □, ○, □.

Forth Ship secreta (maneira difícil)

Termine o game na dificuldade expert ou hardcore.

Invencibilidade e Level Select

Na tela título, pressione □, ▲, ○, ▲, ▲, □, ○. Para ativar level select, pressione Start + Select durante o jogo e então, pressione L1 repetidamente até a fase desejada aparecer.

Jogar Classic Asteroids (maneira fácil)

Na tela título, segure Select e pressione: ○, ○, ○, ▲, □, □, ○.

Jogar Classic Asteroids (maneira difícil)

Para jogar o game original, você deve passar a primeira missão até conseguir a fase 15. Uma vez na fase 15, continue jogando e procure por um asteróide esverdeado entrando na tela. Atire nele e irão aparecer palavras na tela anunciando que o game está destravado, mas não pare ainda. Termine a fase 15 e salve seu game, podendo salvar assim a versão original.

PLAYSTATION

BACKSTREET BILLIARDS

Todos os locais e oponentes

Jogue no story mode e derrote todos os oponentes que encontrar. Cuidadosamente cheque cada local mais de uma vez para encontrar itens. Você irá jogar eventualmente contra Dean, o chefão. Após derrotá-lo, entre na tela de options, selecione "Memory Card" e salve o game. Nota: quando o game for resetado ou desligado, irá exibir "Auto Loading". Porém, por alguma razão, novos locais e personagens não aparecem. Entre na tela de options, selecione "Memory Card" e carregue o game para jogar com outros oponentes e locais.

PLAYSTATION

FREESTYLE BOARDIN '99

Jogue como Mr. Chicken

Complete todos os dez cursos em cada estágio com todos os cinco personagens normais usando o mesmo arquivo do game salvo para habilitar Mr. Chicken como um personagem jogável.

Game music

Toque da faixa dois em diante do game em um CD player para ouvir a música do game.

PLAYSTATION

NASCAR RUMBLE

Habilitar todos os carros e pistas

Vá para a tela de password em options e entre com o código C9P5AU8NAA.

PLAYSTATION

RAINBOW SIX

Level select

Pause o game e então segure L1 e pressione ○, X, ○, □ (2 vezes), ▲, X (2 vezes). Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Invencibilidade

Pause o game e então segure L1 e pressione □, X, ▲ (2 vezes), X, □, ○ (2 vezes). Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Habilitar todas as portas

Pause o game e então segure L1 e pressione ▲, □ (2 vezes), ▲, X, ○, □, ▲. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Todos os mapas

Pause o game e então segure L1 e pressione X, ○, □, ▲ (2 vezes), □, ○, X. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Energia completa para o time inteiro

No menu principal, segure L1 e pressione ▲ (2 vezes), X, ○ (2 vezes), X, □ (2 vezes).

Reféns não podem ser mortos

Pause o game e então segure L1 e pressione ○ (2 vezes), □, ▲, X, ▲, X, ○. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Todas as armas principais

Pause o game e então segure L1 e pressione X, ○ (2 vezes), ▲, □, X, □, ○.

Todas as armas secundárias

Pause o game e então segure L1 e pressione X, ▲, □, ○, □, X, ▲, □.

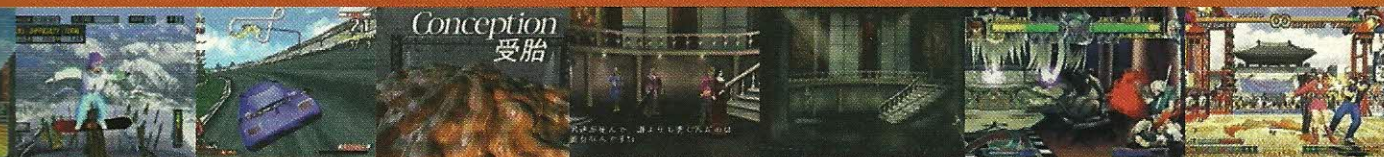
Munição extra

Pause o game e então segure L1 e pressione □ (2 vezes), ○, ▲, X, ▲, X, ▲.

Levar todos os itens

Pause o game e então segure L1 e pressione ▲, X (2 vezes), ○, □, ○, X, ▲. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Sem terroristas

Pause o game e então segure L1 e pressione ▲, ○ (2 vezes), ▲, □, X, ▲, ○. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Modo Supermen
Pause o game e então segure L1 e pressione X, □, ▲ (2 vezes), ○, □, X (2 vezes). Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Modo Free-for-all
Pause o game e então segure L1 e pressione ○, ▲ (2 vezes), X, ○, □, X, ▲. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

Ver a seqüência final
Pause o game e então segure L1 e pressione □, ▲, □ (2 vezes), ○ (2 vezes), X, ▲. Nota: isto também pode ser feito no menu principal.

PLAYSTATION

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE / RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Mercenary mode
Complete o game uma vez em qualquer nível de dificuldade, espere os créditos terminarem e então salve o arquivo "Next Game" para habilitar o mini-game "The Mercenaries". Comece um new game, escolha este saved game e selecione o modo "The Mercenaries". Neste modo você controla Carlos, Mikhal ou Nikoli. Matando os vários oponentes e resgatando os civis durante a jornada irá acrescentar dinheiro extra e mais tempo ao game. Um rank e dinheiro serão os prêmios após o game ser completado. O dinheiro pode ser usado para comprar melhores armas e munição infinita.

Boutique key
Complete o game uma vez (em menos de 7 horas usando menos de 30 ink ribons), espere os créditos terminarem e salve o arquivo "Next Game" para receber a chave para a Boutique no começo do game. Use a chave para entrar e usar uma roupa alternativa.

Versões alternativas
Depois de adquirir a boutique key, complete o game na dificuldade easy com qualquer rank melhor que F para habilitar Jill do Resident Evil original e Regina de Dino Crisis. Complete o game na dificuldade hard com um rank D para habilitar duas novas versões, C para três, B para quatro e A para cinco, entre elas, uma saia de policial, disco e equipamentos de ciclista.

PLAYSTATION

ROLLCAGE

Todas as ligas e Neoto Deathmatch
Entre com "KKKJBCFA" como uma password.

Harpoon Deathmatch
Entre com "HAFIJEAF" como uma password.

Buzina
Entre com "AIRHORNS" como uma password e ignore a mensagem invalid password. Então durante o jogo, pressione Select para ouvir a buzina.

Melhores tempos do time de desenvolvimento
Entre com "BESTLAPS" como uma password para exibir os melhores tempos do time de desenvolvimento e ignore a mensagem invalid password.

Modo Deathmatch
Termine em primeiro lugar em todas as pistas de uma liga.

Modo Mirrored
Termine em primeiro lugar em todas as ligas.

Versão alternativa
Pressione Y quando escolher um personagem.

Bônus do modo Mission Battle
Complete todas as missões para habilitar várias opções, entre elas: exhibition theater, mudar a introdução, modo Extra Survival e uma terceira versão para Sophitia, Voldo, Siegrified, Max e Xinaghua pressionando Y + A enquanto seleciona um desses personagens.

Perfil do personagem em inglês (versão japonesa)
1. Habilite todos os personagens.
2. Remova a janela Profile na tela Character Profile.
3. Pressione A + B + X + Y para resetar o game.
4. Pressione X + Start no demo.
5. Volte para a tela Character Profile.

Copiar arquivo do game salvo
Para copiar arquivo do game salvo de Soul Calibur do VMU original para outro, pegue o game com o save que você quer copiar e então entre em uma batalha com qualquer personagem. Quando a batalha começar, pause e então troque o VMU original e saia do menu de pause. Ao sair, um novo save será gravado no mesmo slot do VMU.

Modo Exhibition
Obtenha todos os quadros na primeira coleção em Museum para habilitar este modo que permite que você veja o kata de cada personagem.

Modo Extra Survival
Obtenha todos os quadros na segunda coleção em Museum para habilitar este modo que permite que você jogue um tipo alternativo de survival mode.

Lutar como Inferno
Habilite todos os personagens secretos e complete o modo Arcade usando a terceira versão de Xianguha (a terceira versão é um bônus revelado após comprar um Art Card no modo Mission Battle).

Personagens e estágios secretos
Complete o modo Arcade com cada um dos personagens para habilitar um novo personagem ou estágio. O último personagem habilitado é Edge Master

Conclusão	Personagem/Estágio
01	Hwang Sung Kyung
02	Yoshimitsu
03	Lizardman
04	Water Labyrinth (est.)
05	Siegfried Schtauffen
06	City of Water (est.)
07	Rock
08	The Colesseum (est.)
09	Seung Mina
10	Cerventes de Leon
11	Edge Master

Personagens metálicos
Adquira o Art Card que habilita o "Metal Model Mode" (265) no modo Mission Battle. Então, segure R enquanto escolhe um personagem na tela de seleção de personagem.

Mover a câmera
Ao ver o replay após uma luta, pressione o botão B para mudar o personagem que está sendo focalizado. Você poderá então dar zoom no perdedor.

SOUL CALIBUR

Nova tela título
Complete todas as missões no modo Mission Battle para a tela título dourada. Habilite Inferno e adquira todas os 338 Art Cards para uma tela título monocromática.

Modo Opening Direction
Obtenha todos os quadros na terceira coleção em Museum para habilitar este modo que permite editar a seqüência de introdução.

Remover janela na tela Character Profile
Pressione A + B na tela Character Profile.

Secret Dojo Mission
Na tela mission select, vá para a parte leste do mapa. Mova seu cursor sobre a área Korea. Quando passar sobre a missão

secreta você ouvirá o som "zip" que você ouve quando passa sobre qualquer outra missão. Há 5 missões neste local. Cada estágio possui uma combinação aleatória de condições das missões prévias.

Secret Swamp Mission

Na tela mission select, vá para a parte ocidental do mapa. Mova seu cursor no meio da área superior direita da tela (em algum lugar ao redor de Poland). Quando você passar sobre a missão secreta, você ouvirá o som "zip" que você ouve quando passa sobre qualquer missão. Há duas missões neste local. Cada estágio possui uma combinação aleatória de condições das missões prévias.

Selecionar armas extras

Habilite Edge Master e complete todas as missões no modo Mission Battle. Então, pressione L na tela de seleção de personagem para selecionar uma arma.

Arma	Botão L
1P	x0 (padrão)
2P	x1
Edge Master	x2

Replay lento e rápido

Para diminuir a velocidade durante o replay, segure L. Para aumentar, segure R. Nota: se a câmera estiver movendo enquanto o gatilho é segurado, continuará em movimento até que você o solte. Isto funciona melhor no modo practice.

Personagens transparentes (versão japonesa)

Habilite Edge Master. Então, segure L quando selecionar um lutador na tela de seleção de personagens.

Habilitar modo Arcade (versão japonesa)

Complete o game com todos os personagens (incluindo os secretos).

Poses de vitória

Cada personagem tem três poses de vitória diferentes. Para ver cada uma delas, após vencer uma batalha, pressione X, Y, ou B durante o replay para selecionar uma das três poses.

DREAMCAST

FIGHTING FORCE 2

Level select

Na tela "Press Start", pressione ←, ↑, X, ↑, →, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela irá piscar. Então, comece um new game e uma lista de fases para escolher irá aparecer.

Energia infinita

Na tela "Press Start", pressione L + R + ← + Y + A. Se você entrar com o código corretamente, a tela irá piscar.

Fireworks

Complete o game e então entre na tela de options e escolha a nova opção "Fireworks".

DREAMCAST

EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE

$300000 em dinheiro

Se você completar o game uma vez e salvá-lo no VMU, da próxima vez que você carregar o save do game, ele te dará o empréstimo de "$300000".

Versões alternativas

Pressione X na tela de seleção de personagens.

Evitar diálogo
Pressione B antes de um movimento ser feito durante a batalha.

Combinar ataques
Ataque um monstro por trás para dar a seu personagem dois ataques seguidos.

Music Test
Após terminar as ruins 5 e final, entre na taverna e cheque a jukebox. Uma lista de todas as músicas do game estará disponível.

NINTENDO 64

BATTLETANX

Armas melhores
Para obter armas melhores no multi-player, colete 15 ou mais de uma arma e pressione A+B ao mesmo tempo. Este código não funciona com granadas.

Cheat Codes
Para ativar um cheat, coloque o cursor sobre "Input Code" na tela de Options e entre com um dos códigos a seguir.

Todas as gangs (modo Campaign): LTSLTSGNGS
Todas as armas: PLVRZM
Invencibilidade: MSTSRVV
Invisibilidade: CRSTLCLR
Frogs: FRGZ
Visão psicodélica: HVRL
Storm Ravens gang: WMNRSMRTR
Story mode: CDPLT
Munição ilimitada: LTSFBLLTS
Vidas ilimitadas: LVFRVR
Trippy mode: CNCTHRTM

Passwords
Para jogar uma fase em particular, coloque o cursor sobre "Input Code" na tela de Options e entre com a password correspondente.

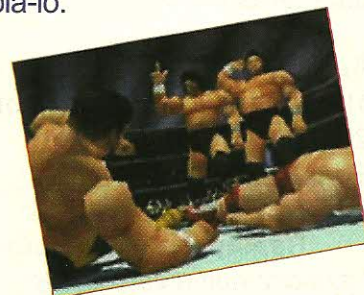
Level 01 - Ground Zero: FRHBMCTNTK
Level 02 - The Tunnel: LHTSPMFRGS
Level 03 - Times Square: NGLFFPTTFP
Level 04 - Stranglehold Bridge: SHPPNRVWGB
Level 05 - Bonus Level: MRFFCRTKP
Level 06 - Heartland: LPGCVBBJCF
Level 07 - Lake Shore Drive: GLWHJCRNLK
Level 08 - State Street: KMKJTMHRNS
Level 09 - Bonus Level: FLWWFCWNRK
Level 10 - Armageddon Highway: WSMBCPVRWS
Level 11 - Area 51: CGJWVRGLNM
Level 12 - Fremont Street: KVVLHFHWTB
Level 13 - Bonus Level: FCLPJRWTMP
Level 14 - Crimson Gate: TMFNJMKJGF
Level 15 - Warf: PPJLJHRCVV
Level 16 - Bonus Level: LNKNSWKGTH
Level 17 - Q-Zone: WMNRSMRTR

Auto destruição
Para explodir seu tanque, segure todos os quatro botões C. Isto pode ser útil se você quiser um tanque diferente em Deathmatch.

Atirar lasers de advanced guided missiles
Quando você tiver mais de quinze guided missiles, selecione-os e segure A+B ao mesmo tempo. Se fizer corretamente, o míssil será maior e mais lento que o normal. Então, enquanto dirige o advanced missile, pressione Z para disparar laser. (Você tem uma quantia limitada de laser que pode ser disparada. Isto não usa o laser que seu tanque tem.)

NINTENDO 64

VIRTUAL PRO WRESTLING 2

Copiar a provocação do oponente
Quando seu oponente estiver fazendo uma provocação, mova seu direcional em um círculo para copiá-lo.

GAME SHARK

PLAYSTATION

ARMORED CORE: MASTERS OF THE ARENA

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

AP infinito D007B7CA 1040
.... 801E73B0 9C3B
Créditos máximos
.... 8003EA74 E0FF
.... 8003EA76 05F5
Ammo infinita e máxima (todas as armas) 8004547E 03E8
.... 80045480 03E8
.... 800454BC 03E8
.... 800454BE 03E8
.... 800454FA 03E8
.... 800454FC 03E8
Booster infinito . 800451AE EA60
AP infinito - Arena
.... D007BBAE 1040
.... 801D8D70 9C3B
Matar inimigo rapidamente - Arena
.... D007BBAE 1040
.... 801D8EE8 0000
Ter todas as Head Parts (GS 2.2 ou superior) 50000702 0000
.... 80036FEC 0101
.... 30036FFA 0001
Ter todas as Core Parts (GS 2.2 ou superior) 50000202 0000
.... 80036FFE 0101
.... 30037002 0001

Códigos para EX Arena

Habilitar Champion Arena
.... 3003EAC9 0001
Habilitar Guest Arena
.... 3003EACB 0001

Armas para o braço esquerdo

Habilitar LS-2001 300370DF 0001
Habilitar LS-2006 300370E0 0001
Habilitar LS-3303 300370E1 0001
Habilitar LS-99-Moonlight
.... 300370E2 0001
Habilitar todas as armas do braço esquerdo (GS 2.2 ou superior)
.... 300370DF 0001
.... 800370E0 0101
.... 300370E2 0001

Armas para braço direito

Habilitar WG-RF35
.... 300370C6 0001
Habilitar WG-MGA1
.... 300370C7 0001
Habilitar WG-M6500
.... 300370C8 0001
Habilitar WG-AR1000
.... 300370C9 0001
Habilitar WG-HG235
.... 300370CA 0001
Habilitar WG-RF/5
.... 300370CB 0001
Habilitar WG-RF/P
.... 300370CC 0001
Habilitar WG-HG512
.... 300370CD 0001
Habilitar WG-F699
.... 300370CE 0001
Habilitar WG-B2120
.... 300370CF 0001
Habilitar WG-B2180
.... 300370D0 0001
Habilitar WG-XP1000
.... 300370D1 0001
Habilitar WG-XP2000
.... 300370D2 0001
Habilitar WG-XC4
.... 300370D3 0001
Habilitar WG-1-Karasawa
.... 300370D4 0001
Habilitar WG-RFM118
.... 300370D5 0001
Habilitar WG-XF PPk
.... 300370D6 0001
Habilitar WG-HG1
.... 300370D7 0001
Habilitar WG-PB26
.... 300370D8 0001
Habilitar WA-Finger
.... 300370D9 0001
Habilitar todas as armas do braço esquerdo (GS 2.2 ou superior)
.... 50000A02 0000
.... 800370C6 0101

PLAYSTATION

GAUNTLET LEGENDS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Potions infinitas (quando pegas)
.... D00289B4 00F4
.... 800289B6 2400
Breath's infinito (quando pego)
.... D0028344 00FC
.... 80028346 2400
.... D0025970 00FC
.... 80025972 2400
Armas de arremesso infinitas (quando pegas) D0025314 00FC
.... 80025316 2400
.... D00252B0 00FC
.... 800252B2 2400
Earth Quakes infinitas (quando pega) D0025D28 0228
.... 80025D2A 2400
Código habilitador de super armas/power ups
.... D0027754 0003
.... 80027756 1000

Códigos para o jogador 1

Energia infinita
.... 80096DBC 270F

Energia máxima
.... 80096DC0 270F
Level 99 .... 80096DC4 0063
Gold infinito ...... 80096DC8 FFFF
Modificador de experiência
.... 80096DCC ????
Max Armor 80096DD4 270F
Max Speed 80096DD8 270F
Max Fight Power
.... 80096DE0 270F
Max Shot Power
.... 80096DE8 270F
Keys infinitas ... 80096DF8 0063
Super armas/power ups (nota)
.... D0096E38 0000
.... 5000210C 0000
.... 80096E38 000F
Ter Falconess
.... 80096FF0 0000
Ter Jackal 80096FF8 0001
Ter Minotaur 80097000 0001
Ter Tigress 80097008 0001

Códigos para o jogador 2

Energia infinita . 80097638 270F
Energia máxima
.... 8009763C 270F
Level 99 .... 80097640 0063
Gold infinito ...... 80097644 FFFF
Modificador de experiência
.... 80097648 ????
Max Armor 80097650 270F
Max Speed 80097654 270F
Max Fight Power
.... 8009765C 270F
Max Shot Power
.... 80097664 270F
Keys infinitas ... 80097674 0063
Super armas/power ups
.... D00976B4 0000
.... 5000210C 0000
.... 800976B4 000F
Ter Falconess .. 8009786C 0000
Ter Jackal 80097874 0001
Ter Minotaur 8009787C 0001
Ter Tigress 80097884 0001

Nota: este código deve ser usado com o habilitador de super armas/powerups.

PLAYSTATION

GUITAR FREAKS APPEND 2ND MIX

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Poder selecionar todas as músicas (Caetla apenas)
.... B0080002 00000000
.... 8011C04C FFFF
Máximo score total
.... 801219DC C9FF
.... 801219DE 3B9A
Barra no máximo para P1
.... 801270A0 2710
Barra no máximo para P2
.... 801270A4 2710

PLAYSTATION

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Vidas infinitas 80129230 000A
Modificador de Red Dragons
.... 800E7230 ??00
Energia infinita .. 80128FB4 00C8
Todos os Red Dragons China Town-Level 1 .... 300E70E1 000A
Habilitar caminho para China Town-Level 2 .... 800E70E4 FFFF
Todos os Red Dragons China Town-Level 2 .... 300E70F1 000A
Habilitar caminho para China Town-Level 3 .... 800E70F4 FFFF
Todos os Red Dragons China Town-Level 3 .... 300E7101 000A
Habilitar caminho para Waterfront-Level 1 .... 800E7104 FFFF
Todos os Red Dragons Waterfront-Level 1 .... 300E7111 000A
Habilitar caminho para Waterfront-Level 2 .... 800E7114 FFFF
Todos os Red Dragons Waterfront-Level 2 .... 300E7121 000A
Habilitar caminho para Waterfront-Level 3 .... 800E7124 FFFF
Todos os Red Dragons Waterfront-Level 3 .... 300E7131 000A
Habilitar caminho para Sewer-Level 1 .... 800E7134 FFFF
Todos os Red Dragons Sewer-Level 1 .... 300E7141 000A
Habilitar caminho para Sewer-Level 2 .... 800E7144 FFFF
Todos os Red Dragons Sewer-Level 2 .... 300E7151 000A
Habilitar caminho para Sewer-Level 3 .... 800E7154 FFFF
Todos os Red Dragons Sewer-Level 3 .... 300E7161 000A
Habilitar caminho para Roof Top-Level 1 .... 800E7164 FFFF
Todos os Red Dragons Roof Top-Level 1 .... 300E7171 000A
Habilitar caminho para Roof Top-Level 2 .... 800E7174 FFFF
Todos os Red Dragons Roof Top-Level 2 .... 300E7181 000A
Habilitar caminho para Roof Top-Level 3 .... 800E7184 FFFF
Todos os Red Dragons Roof Top-Level 3 .... 300E7191 000A
Habilitar caminho para Factory-Level 1 .... 800E7194 FFFF
Todos os Red Dragons Factory-Level 1 .... 300E71A1 000A
Habilitar caminho para Factory-Level 2 .... 800E71A4 FFFF
Todos os Red Dragons Factory-Level 2 .... 300E71B1 000A
Habilitar caminho para Factory-Level 3 .... 800E71B4 FFFF
Todos os Red Dragons Factory-Level 3 .... 300E71C1 000A
Ter todos os Red e Gold Dragons (GS 2.2 ou superior)
.... 50000F10 0000
.... 300E70E1 000A
Habilitar todos os caminhos (GS 2.2 ou superior) ......
.... 50000E10 0000
.... 800E70E4 FFFF

PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS '99

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Joker Command
.... D00BCF60 ????
Energia infinita para P1
.... 800B9174 0065
P1 sem energia
.... D00B9174 0065
.... 800B9174 0000
Energia infinita para P2
.... 800B934C 0065
P2 sem energia
.... D00B934C 0065
.... 800B934C 0000
Strikes infinitos para P1
.... 800B921C 0003
P1 sem strikes .. 800B921C 0000
Strikes infinitos para P2
.... 800B93F4 0003
P2 sem strikes .. 800B93F4 0000
Barra de special cheia para P1
.... 800B9130 9000
Barra de special vazia para P1
.... 800B9130 0000
Barra de special cheia para P2
.... 800B9308 9000
Barra de special vazia para P2
.... 800B9308 0000
Energia infinita (ambos os jogadores) 800455AE 2400
Tempo de luta infinito
.... 800BA002 2060
Usar Krizalid 8008DB6E 0702

PLAYSTATION

NBA IN THE ZONE 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Tempo infinito 8009206C 3333
Modificador de placar do time da casa .... 80092228 00??
Modificador de placar do time visitante .... 8009245C 00??
Creation points infinitos
.... 80101180 0032
Time-Outs infinitos para time da casa 80092218 0003
Time da casa sem Time-Outs
.... 80092218 0000
Time-Outs infinitos para time visitante 8009244C 0003
Time visitante sem Time-Outs
.... 8009244C 0000
Modificador de contagem de 2 pontos .... 800B3008 00??
Modificador de contagem de 3 pontos .... 800B332C 00??

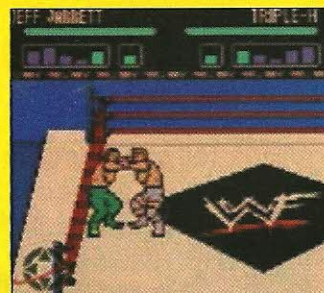
PLAYSTATION

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Dinheiro infinito
.... 800BDC96 0090
Desabilitar Timer
.... 800C1CE8 0100
Habilitar carros bônus no modo Quick Race Mode
.... 800BD658 0007
Vitória automática no modo Chase
.... 800C1CE8 FFFF
99 pontos no modo Tournament
.... 800BDC9A 0063
Habilitar todos os Racing Trophies
.... 800BE33C 0101
.... 800BE33E 0101
.... 800BE340 0101
Habilitar todos os Tournament Trophies 800BDFE8 0101
.... 800BDFEA 0101
.... 800BDFEC 0101
.... 800BDFEE 0101
.... 800BDFF0 0101
Habilitar todos os Weekend Trophies 800BE158 0101
.... 800BE15A 0101
.... 800BE15C 0101
.... 800BE15E 0101
.... 800BE160 0101

GAME BOY COLOR

WWF WRESTLEMANIA 2000 (COLOR)

Energia infinita para P1
.... 0164B8C0
P1 sem energia 0100B8C0
Energia infinita para P2
.... 0184F9C0
P2 sem energia 0100F9C0
Sempre lutar na Cage
.... 010294C6
Sempre lutar no Ring
.... 010194C6

NINTENDO 64

BATTLE ZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

Armor infinita ... 811DF6DE 0BB8
Ammo infinita ... 811DF6EA 0500

NINTENDO 64

STAR FOX

Códigos feitos e testados no Game Shark 3.21

Muitos hits 8016723B 00FF
Energia infinita (Fox)
.... 80147577 00FF
Vidas infinitas .. 80167241 00FF
Bombas infinitas
.... 8017D543 00FF

NINTENDO 64

DESTRUCTION DERBY 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00D3184 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00D3185 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10D3184 00??
Todos os níveis de dificuldade
.... 81097A16 0003
Ter Baja Buggy 80097A18 0001
Ter Low Rider...
.... 80097A19 0001
Ter Woody Wagon
.... 80097A1A 0001
Ter Pickup 80097A1B 0001
Ter Taxi Cab 80097A1C 0001
Ter Blue Demon
.... 80097A1D 0001
Ter Rag Top 80097A1E 0001
Ter Hot Rod 80097A1F 0001
Ter Ambulance
.... 80097A20 0001
Ter Watchback
.... 80097A21 0001
Ter Street Rocket
.... 80097A22 0001
Ter carro de polícia
.... 80097A23 0001
Ter todos os carros e todas as pistas (GS 2.2 ou superior)
.... 50000602 0000
.... 81097A18 0101
Pista Metro Challenge
.... 80095CCC 0001
Pista Seascape
.... 80095CCD 0001
Pista Boyou Run
.... 80095CCE 0001
Pista Terminal Impact
.... 80095CCF 0001
Pista Destruction Junction
.... 80095CD0 0001
Pista Sunset Canyon
.... 80095CD1 0001
Pista Apline Ridge
.... 80095CD2 0001
Pista Midnyte Rumble
.... 80095CD3 0001
Todas as pistas (GS 2.2 ou superior) 50000602 0000
.... 81095CC8 0101
Ter The Junkyard (Multi)
.... 80095CC8 0001
Ter Aztec Ruins (Multi)
.... 80095CC9 0001
Urban Mayhem (Multi)
.... 80095CCA 0001
Ground Zero (Multi)
.... 80095CCB 0001

Códigos para The Junkyard

Energia infinita para P1
.... 80205B8B 00BE
P1 sem energia
.... 80205B8B 0000
Energia infinita para P2
.... 8021505F 00BE
P2 sem energia
.... 8021505F 0000

Códigos para Aztec Ruins

Energia infinita para P1
.... 801FC437 00BE
P1 sem energia
.... 801FC437 0000
Energia infinita para P2
.... 80217C5F 00BE
P2 sem energia 80217C5F 0000

Códigos para Urban Mayhem

Energia infinita para P1
.... 8021779F 00BE
P1 sem energia
.... 8021779F 0000
Energia infinita para P2
.... 80235E5F 00BE
P2 sem energia
.... 80235E5F 0000

Códigos para Ground Zero

Energia infinita para P1
.... 801F64D7 00BE
P1 sem energia
.... 801F64D7 0000
Energia infinita para P2
.... 80211D1F 00BE
P2 sem energia
.... 80211D1F 0000

Códigos para Seascape Sprint

Energia infinita para P1
.... D02D4C24 0080
.... 812D4C33 00E1
P1 sem energia
.... D02D4C24 0080
.... 812D4C33 0000

Códigos para Metro Challenge

Energia infinita para P1
.... D02EDB18 0080
.... 802EDB27 00E1
P1 sem energia
.... D02EDB18 0080
.... 802EDB27 0000

Códigos para Terminal Impact

Energia infinita para P1
.... D02B5AA3 0080
.... 802B5AB2 00E1
P1 sem energia
.... D02B5AA3 0080
.... 802B5AB2 0000

Códigos para Destruction Junction

Energia infinita para P1
.... D029A9B0 0080
.... 8029A9BF 00E1
P1 sem energia
.... D029A9B0 0080
.... 8029A9BF 0000

Códigos para Midnyte Rumble

Energia infinita para P1
.... D030C70B 0080
.... 8030C71A 00E1
P1 sem energia
.... D030C70B 0080
.... 8030C71A 0000

Códigos para Bayou Run

Energia infinita para P1
.... D0285E7C 0080
.... 80285E8B 00E1
P1 sem energia
.... D0285E7C 0080
.... 80285E8B 0000

Códigos para Alpine Ridge

Energia infinita para P1
.... D02B9D24 0080
.... 802B9D33 00E1
P1 sem energia
.... D02B9D24 0080
.... 802B9D33 0000

Códigos para Sunset Canyon

Energia infinita para P1
.... D0303A68 0080
.... 80303A77 00E1
P1 sem energia
.... D0303A68 0080
.... 80303A77 0000
Modificador de música (0000, 3DCC-4000) .... 811238C4 ????
Modificador de voz (0000, 3DCC-4000) .... 811238C8 ????
Modificador de SFX (0000, 3DCC-4000) .... 811238CC ????

NINTENDO 64

WORMS ARMAGEDDON

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0044984 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0044985 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1044984 00??
Abrir todos os Training (Time 1)
.... 800C5BD9 000B
Abrir todas as Missions (Team 1)
.... 800C5BD7 001B
Abrir todos os Training (Time 2)
.... 800C5CD9 000B
Abrir todas as Missions (Time 2)
.... 800C5CD7 001B
Abrir todos os Training (Time 3)
.... 800C5DD9 000B
Abrir todas as Missions (Time 3)
.... 800C5DD7 001B
Abrir todos os Training (Time 4)
.... 800C5ED9 000B
Abrir todas as Missions (Time 4)
.... 800C5ED7 001B
Abrir todos os Training (Time 5)
.... 800C5FD9 000B
Abrir todas as Missions (Time 5)
.... 800C5FD7 001B
Abrir todos os Training (Time 6)
.... 800C60D9 000B
Abrir todas as Missions (Time 6)
.... 800C60D7 001B

Códigos para energia infinita (nota)

Worm 1 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 81260022 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 81261072 00FF
Worm 2 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 812600C2 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 81261112 00FF
Worm 3 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 81260162 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 812611B2 00FF
Worm 4 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 81260202 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 81261252 00FF
Worm 5 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 812602A2 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 812612F2 00FF
Worm 6 (GS 3.0 ou superior)
.... D125FF9C 8004
.... 81260342 00FF
.... D1260FEC 8004
.... 81261392 00FF

Nota: para esses códigos, desligue o GS, crie um novo time, ligue-o novamente e use os códigos.

EM MEMÓRIA DOS BONS E VELHOS TEMPOS DE GAMES DE PANCADARIA 2D LATERAL!

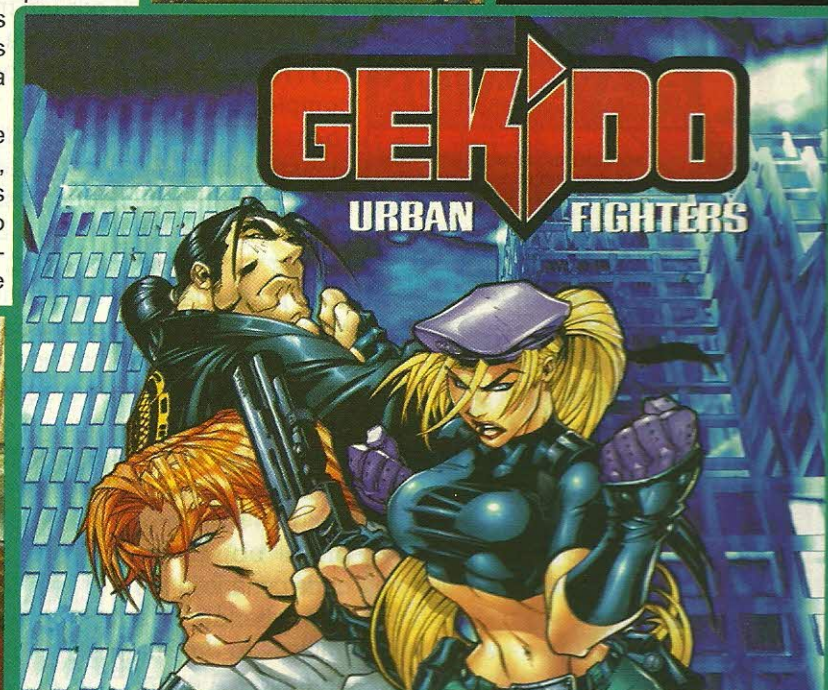
Inspirado em jogos de luta 2D, como o saudoso Double Dragon e Final Fight, chega o último lançamento em entretenimento com brigas de rua: Gekido Urban Fighters. Este game segue o molde dos clássicos, mas traz algumas idéias para manter a ação atualizada, fazendo uso total de ambientes 3D interativos. Como uma plataforma para jogos de luta, o seu conteúdo principal para a encrenca é encontrado no bom e velho esquema de luta lateral (seguindo caminhos da esquerda para direita e vice-versa) nas ruas. Usando influência de Animes, uma luta contínua acontece por 10 fases, levando-o de galerias para o teto de trens e até barcos. Após acabar com os capangas, uma cena de corte surge para introduzir a entrada do chefe (no bom sentido).

O game é ainda mais divertido com 2 jogadores. Para aqueles que não gostam muito deste estilo de jogo e preferem uma luta mais próxima, o modo Arena coloca 4 jogadores para lutarem até a morte dentro de uma das 9 arenas. Como um equipamento básico para os jogos de luta, os modos Team Battle e Survival são uma grande alternativa para a ação, mas o Street Gangs Battle é o mais divertido de todos os modos. Nele você e um amigo saem pelas ruas a procura de brigas. Mas infelizmente, a polícia local já está ciente destas brigas e percorrem a área de helicóptero com holofotes e atirando em qualquer um que estiver em encrenca. Ao todo existem 9 personagens, cada um representando um estilo de luta. Enquanto que alguns se aproveitam de seu tamanho para esmagar os inimigos, outros são muito mais ágeis e rápidos. Além do sistema inevitável de esmagar botões que estes tipos de jogos sempre trazem, tem também um sistema de controle de combos e movimentos especiais que devem ser aprendidos e destravados. Algumas combinações de botões serão mostradas na tela após terem sido executadas, mesmo se for de propósito ou por aci-

URBAN FIGHTERS

dente, o que ajuda a injetar mais habilidade ao jogo. A combinação para realização de combos livres, que permite que os jogadores efetuem seu próprio estilo de luta, dá a você mais vontade de se empenhar cada vez mais. Se as coisas ficarem feias e difíceis, então você pode recorrer ao movimento especial que cada personagem possui, o qual se mostra de grande importância para limpar a área e acabar com os caras maus. No entanto, isso é limitado pela barra de energia (algo básico de games do gênero), a qual se gasta quando a técnica é utilizada.

Com os ambientes 3D interativos, quase tudo pode ser destruído e usado como arma contra o inimigo. Latas de óleo, pneus e caixas podem ser chutadas nos inimigos, enquanto que carros podem ser explodidos para acabar com um bando de inimigos. Um monte de outras armas estão incluídas, como metralhadoras, barras de ferro e tacos de baseball. Gekido também permite que você segure uma arma diferente em cada mão podendo usá-las independentes uma das outras (algo que realmente chegava a fazer um pouco de falta nos games antigos). Isso é muito bom para acabar com uns caras a curta distância, usando o taco de baseball e a longa distância, tendo uma arma de fogo na outra mão.

No modo para 4 jogadores, a ação realmente pega fogo e graças à câmera que fica dando zoom, deixando todos os lutadores na tela. Objetos grandes ficam transparentes quando os jogadores estão perto demais ou por trás, o que não permite confusão. A única mancada é a presença freqüente de slowdowns que ocorre quando os jogadores executam movimentos especiais (isso porque estes envolvem efeitos de luz espetaculares). No entanto, com sangue espirrando para todos os lados e armas para tudo o que é canto, levará algum tempo para que se enjoe deste modo. Gekido é um jogo fantástico que vale a pena dar uma olhada, trazendo muito desafio para 1 ou 2 jogadores além de seus gráficos belos e bem variados; os fãs deste estilo devem dar uma olhada no que podem perder se não juntarem este game na coleção.

GEKIDO
URBAN FIGHTERS

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI:
AWAKENING OF THE DRAGON

MAIS UM GAME DA SAGA DA KOEI PRESENTE NO PLAYSTATION

Romance of Three Kingdons é uma série antiga, que começou sua saga no NES. Esta série inspirou muitos jogos de guerras históricas. A Koei refinou este jogo com mais opções a cada encarnação, mas sem nenhuma inovação real. Romance of Three Kingdoms VI é um jogo rico e belo, mas é vítima da mania de não mudar seu jeito que a companhia emprega. ROTK6 divide não apenas os mesmos temas de seus antecessores, uma guerra histórica na China, mas também os mesmos gráficos. E certamente cada efeito gráfico deste jogo poderia ser usado no SNES ou em um Genesis sem perder as cores ou animação. A única exceção é a abertura em FMV. É claro, a quantidade de data e o número de personagens históricos é maravilhoso, mas a apresentação é muito fraca. É uma mancada a Koei não ter feito o mesmo trabalho que fez em Kessen para o PSX2. De fato há um demo em FMV do jogo no CD de ROTK6. Mas isso serve apenas para mostrar ainda mais os gráficos pobres.

PLAYSTATION

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI: AWAKENING OF THE DRAGON

KOEI - CD

ESTRATÉGIA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	4.5
SOM	3.2	DIVERSÃO	3.0
CONTROLE	3.4		

3.5

PROS
Bastante inovador

CONTRAS
Gráficos pobrezinhos
Difícil de se jogar

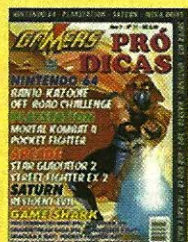
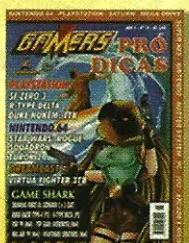
A atração de ROTK6 está na complexidade da jogabilidade. Quando começa o jogo, pode escolher entre cenários longos ou curtos, você pode ligar ou desligar a história e pode até criar seus próprios personagens e nomeá-los. Enquanto cenários pequenos tem seus próprios objetivos, cada cenário longo tem apenas 1, a unificação da China antiga. A estrada para completar isso é longa, difícil e dirigida por um menu. Cada turno usa um mês do jogo e consiste em 3 fases: Civil, militar e criação de gado. Durante a etapa civil, você deve escolher qual oficial ficará em qual posição (por exemplo pode colocar um oficial para cuidar de uma fazenda ou comandar uma tropa). Na fase militar, você faz decisões na estratégia e durante uma batalha você é levado para um grande mapa do campo com pequenas figuras dançando nele. Se tiver sorte irá capturar uma cidade inimiga e fazer tudo de novo no próximo turno.

O que ROTK6 tem de bom, não são gráficos e sim a sua divisão de conteúdo de fases. Nenhum outro produtor tem a história que a Koei tem, os cenários e personagens envolventes que têm neste jogo e que realmente viveram anos atrás e a cada jogo vem com mais cenários, personagens e situações. Você pode provavelmente jogar este game todos os dias por um mês e ainda terá coisas para fazer. Com centenas de oficiais, toneladas de cenários, opções e toda a China para unificar várias vezes, fazendo você rejogar. O obstáculo principal de fazer com que se divirta neste jogo é que deve passar por milhões de menus arcanos. Não há ação, apenas pura simulação histórica assim como raciocínio para estratégias.

Enquanto ROTK6 não irá ganhar a todos por seus gráficos, até mesmo os fãs de 2D não irão achar nada interessante, ainda é um título de simulação muito bom, reconhecido pelos fãs por ser um dos melhores. Esta série carregou a Koei por muito tempo e enquanto é legar ver a inovação que a Koei está trazendo com Kessen, por enquanto os fãs podem se divertir com este novo ROTK.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13 Cada R$ 3,00

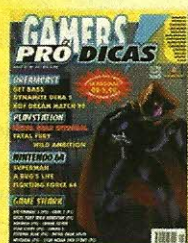
Cód.: PD 14 Cada R$ 3,00

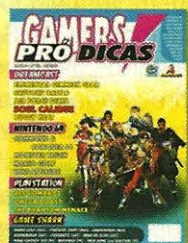
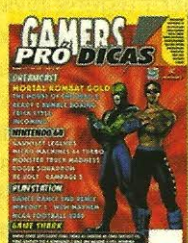
Cód.: PD 15 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21 Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22 Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23 Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: _____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MTV SPORTS SPORTS SPORTS SNOWBOARDING

MAIS UM PARA SUA COLEÇÃO DE ESPORTES RADICAIS!

Parece que ficar parado sobre uma tábua usando um capacete, virou moda e pegou as softhouses, dando a você a oportunidade de correr para a MTV — a Bíblia para alguns jovens — quem vem vindo atrás deste esporte desde seu levante cultural. MTV Sports Snowboarding fez de tudo para manter os extremos do esporte, mas a diversão nem sempre chega ao seu extremo o quanto você gostaria. Para começar, você pode escolher entre 6 competidores, cada um com suas próprias características (algo bom!). Mesmo que eles sejam bem diferentes na tela, quase não há nada de muito diferente neles durante o jogo, a não ser que alguns possuem mais poder para saltar nas rampas.

Pegue a sua prancha de marcas famosas, como K2 e Forum e comece uma partida. Você conta com 5 modos de jogo, sendo eles o Training, Qualifying, Challenge, Head-to-head e Creat a Park. Após treinar um pouco vá para o Qualifying, para tentar acumular 20.000 pontos nos 4 cursos para ir para o Challenge. As pistas USA, Japão, Noruega e Nova Zelândia, são bem feitas e bem diferentes uma das outras — há uma grande gama de características que diferenciam as pistas entre si, diferenciando-se de alguns games, onde as pistas são bem parecidas quando se está surfando por elas.

É relativamente fácil ficar entre os melhores quando pegar completamente a manha da jogabilidade, podendo fazer até algumas manobras aéreas animais — o verdadeiro desafio começa quando você vai competir. Os cursos são grandes e voltados para você escolher a melhor corrida, como deveria fazer na vida real. Além dos trilhos e rampas, você deverá saltar por outros obstáculos nas pistas, mas não ganha pontos; isso é mais um motivo de precaução contra tombos ou apenas por pura diversão e exibição). Isso é irritante durante certos momentos, principalmente quando não se está com tantos pontos no marcador, mas logo é esquecido quando você aprende quais truques podem ser feitos ou não.

Quanto ao modo Challenge, ele permite que você possa competir com outros "boarders". Como você pode saber, este é o modo tradicional que consiste em corridas, truques por pontos e disputas em Half-pipes. Não é muito desafiador mas a jogabilidade é bem vasta e agradável, deixando-o bem ocupado por algum tempo para que possa beneficiar-se de tudo que ela pode oferecer, assim como as descidas (permitindo que você possa se adaptar a alguns tipos de obstáculos para bolar as manobras a serem feitas). O modo Create a Park é, sem dúvida, a maior diversão deste jogo. Ele oferece um grande número de rampas, pulos e outros obstáculos que o manterá ocupado durante horas seguidas.

Para se dar muito bem no game, você deve conhecer, primeiramente, os controles para vencer seu adversário. Há muitas combinações de truques diferentes, mas que tornam-se secundários após algumas horas de

jogo — quando estiver completamente habituado e puder fazer todo tipo de manobra, então os demais concorrentes não serão nada. Mas seu desempenho depende de outros fatores também, como o fluído de sua prancha que é o elemento crucial se quiser se dar bem (se você não "captou a mensagem", fluído é o lado em que sua prancha começa, ou seja, você pode definir se seu personagem surfará de lado esquerdo ou direito, se você virar a prancha, fazendo um 180º, ela poderá prejudicá-lo). Siga pelo fluído natural do curso para pegar mais velocidade e poder saltar grandes alturas para iniciar manobras. Procure por atalhos e rotas alternativas, diminuindo assim o seu tempo nos estágios.

Visualmente o jogo é muito bom. Os cenários de fundo são bons mas poderiam ter um pouco mais de detalhes (algo que realmente está faltando em quase todos os games). Os "boarders" são bem rígidos enquanto deslizam, apenas movendo seus braços em certos pontos. Cair de sua prancha resulta em uma ou duas seqüências cobertas com neve mas não há muita diferença nas quedas — se cair de cima de um morro, a queda em algum lugar plano vai ser praticamente igual. Esta mancada faz com que os detalhes "obrigatórios" deixem muito a desejar. A maioria dos sons são bem eficientes quando combinados com o Dual Shock. O que é estranho é o som da prancha deslizando na neve — o "shoop-shoop" às vezes não está no tempo certo de sua prancha, chegando a ficar bem chatinho de se ouvir (mas se quer uma solução simples, aumente a música).

O que liga em um esporte extremo é o perigo. Mesmo que jogar em seu sofá nunca oferecerá a mesma adrenalina do que a vida real (hm... vai dizer que você fica com o coração batendo a mil sem se mover em alta velocidade montanha abaixo?), mas são os detalhes que fazem da experiência mais realista. Uma coisa um tanto ruim são os movimentos, que não são muito estonteantes, então você nunca vai sentir aquela sensação e falar "cara olha esse movimento" que encontram-se em outros jogos (ou apenas em um jogo, o 1080º Snowboarder para N64). Mesmo que os super pulos no alto das montanhas pareçam bem legais no começo, tornam-se realmente medíocres conforme for avançando.

MTV Snowboarding não tem aquele elemento que passa a sensação de alto risco. A trilha sonóra tem as melhores músicas (se o nome do game tem MTV, então não há comentário). As bandas inclusas na trilha sonóra do game são H20, Blink 182, Ministry e Pulley, as quais são muito boas mas podem ficar entediantes após alguns minutos ouvindo. O jogo, ao todo é bem divertido e consegue a sua posição no mundo dos shapes (com ou sem rodas). Os levels de Half-pipe e Create a Park são as melhores características do jogo, enquanto dá algumas pequenas mancadas.

VANARK

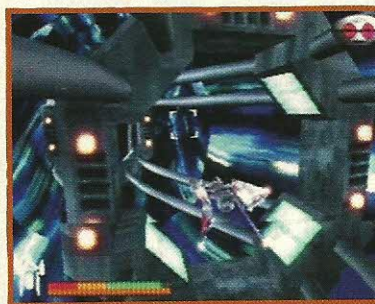
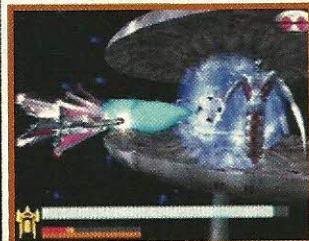
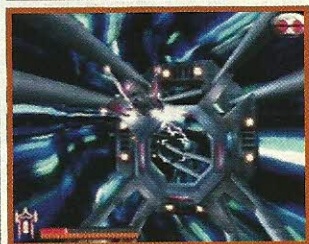
UM GAME DE NAVE QUE REALMENTE VALE A PENA!

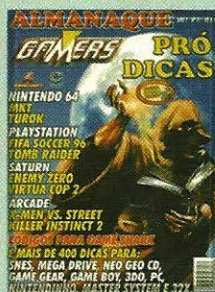
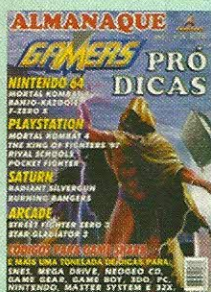
Vanark é um jogo de tiro 3D, que pega emprestado como sucesso elementos diferentes de jogos diferentes, incluindo Star Fox 64 e Resident Evil. Mesmo que isso pareça uma fórmula muito boa para um ótimo jogo, Vanark simplesmente não oferece o bastante. Comparado com outros jogos de tiro no espaço, como Star Fox, Vanark é estereótipo. Você controla uma nave em uma missão para salvar o planeta, e toda a ação é vista em um ângulo de câmera posicionada atrás da nave. A nave é colocada em um curso predeterminado (também conhecido como jogo de tiro no trilho), o qual dá a habilidade de apenas aumentar e diminuir a velocidade assim como se desviar e revidar contra os inimigos. A jogabilidade é bem rápida, graças ao número de inimigos que se deve enfrentar.

Quando não está atacando uma horda de inimigos exóticos, está passando por uma passagem estreita ou apenas tentando ficar longe dos tiros, graças ao ótimo esquema de controle, tudo isso fica fácil de ser feito. Os elementos que se ressaltam em Vanark são seus múltiplos veículos e um modo em 3ª pessoa, além dos caminhos alternativos. Os caminhos alternativos permitem que você determine a direção que quer ir em alguns pontos. Esta direção, enquanto que definitivamente o leva para o mesmo lugar, coloca você em dois caminhos — um é mais fácil e o outro bem mais difícil. Enquanto que esta escolha é dada em algumas fases, outras o obrigam a ir em certos caminhos e pegar outros veículos. Um level é sobre o oceano, onde quando a ação fica muito "quente", você é forçado a mergulhar no oceano para encontrar tubarões bio-mecânicos gigantes, para variar.

Outro level o coloca no controle de uma moto futurista, onde você deve atravessar um deserto que tem os tradicionais inimigos e os perigos naturais. O modo de 3ª pessoa, enquanto possa parecer interessante de início, prova ser terrivelmente chato. Este modo acontece entre as fases e pode ser melhor descrito como um modo no estilo Resident Evil. Durante este modo você fica livre para explorar a estação espacial (que é bem limitada), mas tudo o que encontra é o desenrolar do enredo e mais missões — este modo parece ter sido feito de última hora e colocado no jogo para aumentar a sua duração.

Visualmente, Vanark é bem impressionante. Os ambientes do jogo variam de grandes florestas cheias de inimigos e muito beleza à cavernas subterrâneas trazendo rios de lava espetaculares. Mais impressionantes do que os níveis são os chefes, que você enfrenta no final de cada fase. Estes chefes seguem o padrão da moda antiga, onde cada um é um ser gigantesco que parece fantástico assim como invencível. Por exemplo, um dos chefes é um cérebro gigantesco que joga impulsos elétricos, os quais trazem efeitos de luzes simplesmente magníficos. No departamento de som, Vanark faz seu bom trabalho. Os motores das várias naves que pilota é convincente, assim como as milhões de armas futuristas que são usadas. A trilha sonóra não é muito impressionante, mas se encaixa muito bem com o jogo.

Por fim, Vanark é um jogo muito bom. Infelizmente é apenas um jogo bom por 3 ou 4 horas, ele não oferece nada mais do que seleção de fases após completar o jogo.

ALMANAQUE

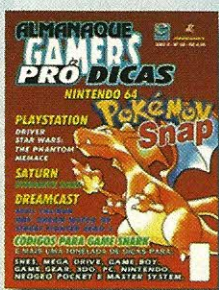
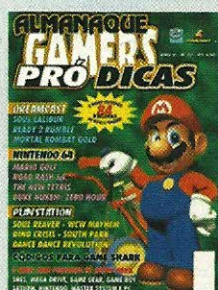
PRÓ DICAS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

APENAS MAIS UM TÍTULO TRAZIDO PELA ELECTRONIC ARTS...

A grande gama de jogos de Rally, que vêm crescendo assutadoramente, deixando alguns boquiabertos nos últimos tempos (tinha gente que procurava tais jogos e mal encontrava um), traz mais um de seus frutos. Para decepção de alguns, o game peca principalmente no que deveria ser soberbo: um jogo de corrida sem uma boa direção, ou seja, jogabilidade! Desde que Gran Turismo 2, que também ganhou um modo Rally, todos os demais produtores, com um elenco de programadores de jogos de Snowboarding, saíram como loucos e começaram a produzir seus próprios jogos de Rally. E surpreendentemente eles foram muito bem.

Quanto a Mobil 1 Rally Championship, no entanto, não chegou a ser um game de inovações, algo até assustador, pois o título foi trazido pela EA (por que a softhouse trouxe este título? Este é um grande mistério! O próprio V-Rally 2 é um pouco melhor que este, até os fãs de Mobil irão preferir um Chevron após este jogo).

Jogabilidade

A sensação de jogabilidade não é das melhores. Mesmo nas curvas mais abertas, seu carro tem uma grande possibilidade de rodar. Quando se está jogando com o controle Dual Shock, virar o carro demais é tão simples como acelerar. Logo que se pensa em jogos de Rally, a primeira visão que se tem é altas derrapadas animais, sempre tentando usá-las a seu favor (bons exemplos de games com ótimas derrapadas são: Ridge Racer, Sega Rally e Rally Cross, que possuem derrapadas praticamente perfeitas, reais e acima de tudo controláveis).

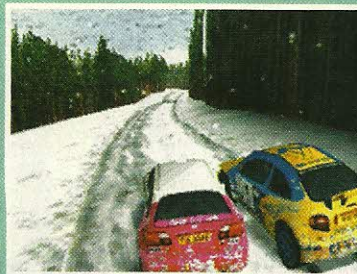
Derrapar era um truque e quando um jogador aprendia a derrapar direito, ele se tornava o rei da estrada como Roger Miller. Mas infelizmente isso não acontece em Mobil 1 Rally Championship. Aqui, derrapar apenas significa que o carro pode está fora de controle e quase qualquer curva o leva rumo a uma derrapada horrível; isso significa que está sempre fora de controle (principalmente para quem estiver iniciando-se em games do gênero). Conte também que as derrapadas acabam com a sua empolgação (elas literalmente param o carro na curva) e você tem um design de controle ruim. A HotGen Studios (a companhia por trás do título — e também "quase" por trás da versão de Resident Evil para Game Boy Color) fez um jogo de corrida que não segue

muito uma lógica como os demais. Os carros deslizam tão facilmente como se estivessem sobre o gelo, as mudanças nos carros não modificam em nada — para que usar um pneu próprio para a neve se ele desliza do mesmo jeito?!?

Gráficos

As corridas ocorrem nas Ilhas Inglesas — a não ser que você seja um fã verdadeiro, os locais como Wales, Escócia e Inglaterra não são tão fascinantes como as turnês internacionais de V-Rally 2 e Colin McRae Rally. A Inglaterra é um lugar lindo e as corridas por lá são de grande fama, além de serem bem populares durante as temporadas. Mas correr neste jogo não é essencialmente correr em belas paisagens. O jogo possui até gráficos bonitos e interessantes à primeira vista. As corridas são longas, árduas, difíceis e até meio entediante cena após cena em um cenário repetitivo. Passar por uma pilha de lenha é interessante, mas passar por esta mesma pilha 10 vezes em uma corrida é uma coisa que realmente machuca a visão.

As corridas neste jogo são boas em se desviarem de Pop-in, o que foi um esforço sem muito valor. No processo, a HotGen fez as pistas quase impossíveis de serem dominadas com carros (e incluindo o manuseio terrível, passar pelos carros no modo Special Arcade é quase impossível). Não é que a IA deles seja alto nível é que as pistas são muito finas para 2 carros ficarem lado a lado (parece que os designers queriam manter um frame rate bom nestes cursos finos, mas não obtiveram muito sucesso).

Impressionante os produtores usarem um frame rate parecido com as dos jogos da EA, isso é uma boa e ao mesmo tempo um pouco ruim. Nem boa nem ruim para prejudicar a jogabilidade mas sim para incomodar um pouco. É como se o time de design pensasse em pegar uma base de frame rate da EA e tentar mantê-la à 30 fps, programando algumas coisas para manter consistente.

Som

Aqui a coisa já melhora um pouco, mas também tem seus pontos fracos. Mesmo baixando o som dos efeitos sonoros (com barulhos terríveis do motor com alguns barulhos de ambiente misturados), fica muito difícil entender alguma palavra do que os caras falam (será por causa do sotaque, o que faz sentido em um jogo que ocorre na Inglaterra?).

É a qualidade do som que acaba com tudo, pois Infelizmente não há músicas durante o jogo, uma das coisas que você pode até pensar é que o ator que gravou as vozes estava no telefone, do outro lado do mundo e o pessoal do estúdio gravou as vozes em seu gravador de bolso.

BEAT PLANET MUSIC

UM GAME MUSICAL QUE NÃO TEM O QUE OUTROS POSSUEM...

Círculo e pacotes irão aparecer na tela, se você acertar o pacote exatamente quando passar por ele ele, irá se dissolver em uma explosão verde. Estranho, não? Bem, este é o princípio do jogo, mas seu objetivo é não perder nenhum pacote. Os pacotes representam notas e aparecem como batidas nas músicas. A velocidade que você passa pela rede depende do BPM — batidas por minuto, e não Beat Planet Music — da música que está sendo tocada. Os gráficos são "selvagens". Coloridos, designs abstratos dançantes ficam em volta da pista e isso cria um visual estonteante para a ação simplória de ficar apertando o botão (se bem que jogos musicais não costumam ter gráficos belíssimos, apenas algo para manter o visual atraente). Você pode ter uma pontuação decente se tiver um controle turbo, mas infelizmente você ainda deve mover o cursor da esquerda para a direita, então você não pode ficar somente assistindo enquanto come um lanche.

As músicas são um pouco medíocres e são criadas pela grande livraria de músicas que existe no disco. Enquanto move o seu cursor os pacotes, estes são criados de acordo com as melodias previsíveis, você simplesmente deve apertar o botão O. Provavelmente você irá querer olhar os belos gráficos, mas terá que se concentrar nos pacotes. E nos níveis mais difíceis, você nunca terá tempo para olhar para o fundo. Os gráficos mudam quase sempre enquanto a pista vai passando — parece que esta engine seria muito melhor utilizada em um clone de F-Zero. A música que deveria atrair a sua atenção, enquanto aperta os botões, é bem monótona e é um techno muito básico.

Em cada cidade que entrar, terá que vencer duas tentativas no "Local Network" e a terceira no "Global Network", a qual serve como um caminho entre as cidades. Quando chega a uma nova cidade, você encontra uma pessoa de visual ao estilo "plástico" e com um rosto parecido com a da Morte (tá certo que a gente viaja quando faz comparações mas... por acaso você já viu a Morte?).

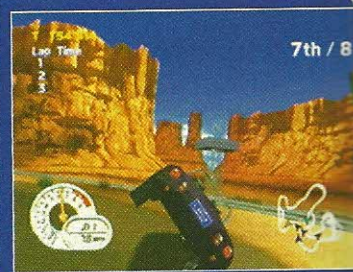
Todos estes personagens são muito bonitinhos como Dex, Dogstar, Souljah ou Smoothie (você até pode estranhar um pouco, o game, pois encontrará textos tanto em inglês quanto em japonês). Agora vamos para a segunda função de Beat Planet Music. Não apenas você deve ouvir aquelas músicas horríveis do jogo, mas também deve fazê-las! Uma vez que jogou pelos cursos, o qual varia de fácil para muito fácil e até extraordinariamente fácil, mas de repente tão difícil que você irá querer xingar os produtores, você ainda tem a versão completa do software da música.

O software para fazer as músicas é bem decente e tem tudo quanto é instrumento musical que você vai destravando enquanto joga. Se os combinar de maneira aleatória, terá uma música um pouco ruim para escutar — mas não diferente das outras músicas. Você pode até criar tons de seu próprio CD e é óbvio que os produtores se esforçaram nesta seção do jogo. O grande problema com esta característica é a competição com o MTV Music Generator e a grande tarefa de passar por todos os níveis para destravar este complemento. Um outro problema com o BPM é que ele pega 15 blocos no Memory Card a cada gravação que fizer (eis um grande motivo que pode levá-lo a esquecer o game). Isso mesmo, se for gravar o jogo para continuar depois, caso não esteja criando nenhuma música, você terá que devotar um Memory Card inteiro para ele.

O problema principal com BPM (o jogo) é a competição. A jogabilidade é tão ridícula que você pode pegar qualquer outro jogo de música e fazer uma comparação; se gosta de importados o Vib-Ribbon é a melhor escolha. Se estiver querendo criar suas próprias músicas no PS, então MTV Music Generator é o seu jogo. Enquanto que os textos em inglês e o uso fácil de Beat Planet Music é um grande avanço para jogos importados, ele não chega a se comparar com os melhores.

ROADSTERS

TITUS PROVA QUE SUPERMAN 64 FOI UM EQUÍVOCO

Desde que o DC fez a sua aparição no ano passado, houve uma abundância de jogos de corrida e simuladores. Crazy Taxi, Speed Devils, Hydro Thunder e todos os outros jogos começaram a florescer no console da Sega. Não foi surpresa então que com a chegada da primavera (e uma grande quantidade de novos softwares) outro título chegou às prateleiras. Trazido para você pela Player 1 (os mesmos responsáveis por Robotron X e Dead in the Water), Roadsters espera ser o seu novo objeto de desejo. Em uma promessa parecida com a de Speed Devils, Roadsters é o mais novo jogo de corrida estilo arcade. Seguindo a mesma fórmula que você viu em Cruisin USA e vários outros títulos dos últimos anos, as físicas realistas foram jogadas pela janela. Enquanto que uma engine boa signifique mais diversão do que a sua engine mediana de simulador, Roadsters parece não chegar ao básico. Sim você pode estourar barreiras e passar por cima de tudo sem danificar o seu veículo, mas qual é o ponto quando você mais bate nos objetos do que corre? Os malucos por carros ficarão felizes em saber que os carros que utilizamos são de verdade, com cores diferentes. Enquanto que não chegue nem perto da seleção encontrada na série Gran Turismo, você ainda pode pegar o seu Renault ou TVR e começar a voar com apenas alguns apertos de botões. E também há algumas versões de carros aqui que irá querer explorar. Você também pode colocar nitros nos carros para melhorar a sua performance. Uma vez que escolher o seu carro e ir para a pista (com poucas opções: carrer, time attack, versus e exhibition) você é jogado na pista. Junto com mais 7 oponentes, uma contagem até 3 o colocará na corrida. Nos

primeiros segundos você verá os carros batendo e se esbarrando de vários ângulos. Isso ocorre até que o esquema de controle o força a algum tipo de bloqueio que o faz parar. O que rapidamente se torna uma dificuldade em Roadsters: o controle. Utilizando um layout que usa o controle digital, o leva para a idade dos dinossauros. Infelizmente o controle é muito leve e você terá que praticar muito para não ficar batendo dos lados da pista. O que faz das coisas ainda pior é que você não pode configurar o controle. Basicamente você pode mudar os ângulos de câmera e mudanças de marcha, uma volta para a manipulação de carros a moda antiga é muito ruim. As pistas são bem retas. Corra em volta de uma pista oval 3 ou 4 vezes e a corrida acaba. Algumas curvas mais fechadas e alguns atalhos anima um pouco, mas são sempre esmagados por serem óbvios demais.

Os produtores quiseram usar alguma criatividade nas pistas (como corridas na área 51, estação de esqui e estação espacial) mas é tudo chato. Tirando a atmosfera selvagem e suas possibilidades, os programadores não tiraram vantagens deles e cada nível parece ser uma coisa muito repetitiva. Correr em uma mesma pista de novo e de novo é um potencial não realizado.

OS GRÁFICOS

O maior problema com Roadster no entanto são os gráficos. Eles são estranhos e parecem de um jogo de PSX da primeira geração. Os objetos são quadrados como árvores. O frame rate é ruim também, nunca parece sair de 20 a 25fps no modo solo e no modo multiplayer fica ainda pior. Texturas grandes pixeladas e efeitos de luzes feios parecem aumentar a quantidade de gráficos feios que pioram a cada minuto. As únicas coisas boas são os efeitos do clima. Como neve caindo, relâmpagos e um eclipse solar muito lindo, mas tudo isso não consegue salvar o resto dos gráficos. Para os fãs de Speed Devils e outros jogos clássicos de corrida arcade, poderíamos esperar por algo especial, não é! Com os segredos de lado, não há muito que faça você voltar após algumas corridas e é graficamente horrível e doloroso. É hora de começar a rezar para o Metropolis da Bizarre Creations e 4-Wheel follow-up da Midway não sofrerem o mesmo destino.

MDK 2

O CLÁSSICO DE AÇÃO RENASCEU

Ei! Você aí! Parado! Sim, você. O pequeno jogador confuso que está com uma cópia de Tomb Raider em suas mãos, coloque o jogo de volta na prateleira ou teremos que machucá-lo.

Já foi uma época muito boa para os jogadores e a simplicidade desta divertiu muitos fãs de jogos por bastante tempo, até chegarem os jogos de temporada. Mas finalmente esta temporada acabou. A classe está mais uma vez em sessão. MDK2 chegou e é a primeira vez da Bioware no mercado de ação 3D que tem todas as ferramentas para ser o nosso professor.

Um mundo totalmente novo!

A primeira lição que deve aprender é que a velha escola tinha em primeiro lugar os ambientes de jogo. Pois eles não tinham a vantagem do visual que o DC oferece hoje em dia. Mas mesmo assim eram legais. Você até se abaixava na vida real quando uma bala passava pela tela. E cada salto era de vida ou morte. E como eles fizeram isso? Uma grande parte deste sentimento era uma combinação muito boa de um ótimo trabalho de arte com um design de level criativo, que sempre deixava as suas mãos no controle. MDK2 vem para o mundo com ambos aspectos e toma vantagem total do visual do DC. O resultado é um dos gráficos mais belos que você verá no mundo dos games. Muito parecido com o Rayman 2 da Ubisoft e o Symphoni of the Night da Konami, este jogo traz uma festa de visuais belos que seus olhos nunca irão se cansar. O trabalho de textura é um dos mais belos que já vimos, mas mesmo que não seja o melhor, ele faz um bom uso de técnicas para dar ao jogo um visual único. O ambiente do jogo é ainda mais rico e tão criativo que não podemos fazer nada além de agradecer infinitamente a Bioware por fazer um jogo memorável visualmente.

DREAMCAST

MDK 2

INTERPLAY / BIOWARE - GD
AÇÃO - 1 JOGADOR

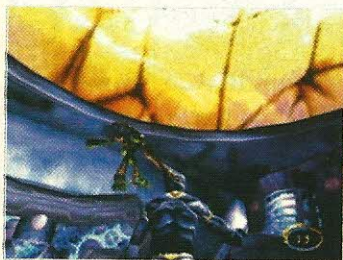
GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	4.3
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.6		

4.3

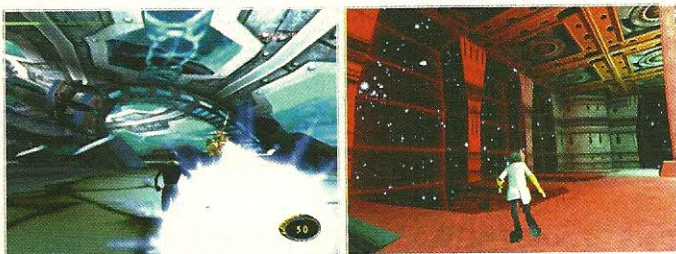
PRÓS
Uma ótima ambientação incorporada · Excelentes gráficos · Vozes engraçadas · Jogabilidade de primeira qualidade

CONTRAS
A dificuldade às vezes irrita um pouco

Após jogar o MDK original e esperar mais do mesmo, é fácil dizer que a Bioware ultrapassou as nossas expectativas. Todo mundo já estava ligado que este jogo seria legal, mas nunca pensávamos que usaria uma arma sniper para parar globos que flutuam com ar quente para te empurrar para cima em um grande cilindro enquanto estava sob a mira de uma ameaça de robôs. Sim, alguns já sabiam que haveria os caras maus e que usaria um para quedas, mas não que tudo isso viesse ao mesmo tempo.

De um ponto de vista do design do visual e implementação, MDK2 realmente foi feito para fazer algo especial e se gosta de jogos que te surpreendem, este é o seu jogo. Mais importante, é ficar bem surpreso com a personalidade do jogo. Os personagens de MDK2 não são apenas memoráveis, são engraçados e ainda melhor são bem originais e muito bem desenvolvidos. Os feiosos com cabeça de aspargos atiram em você com seus raios mentais "Doc Hawkins" fala sobre uma tese de caras maus e você a achará bem engraçada. Eles até fazem piadas de seu personagem principal tirando a armadura poderosa dele. Não vamos falar muito aqui sem estragar a história, o que seria um acidente grave neste jogo de ação, mas saiba que o desejo da Bioware de dar a cada um de seus homens uma atuação mais ativa no sentimento do jogo fez muito mais do que sucesso, foi extremamente excelente. Pense em seu desenho animado favorito de bom coração e sua batalha com vilões que não iriam embora e você terá a trama básica de MDK2. Este jogo não apenas irá satisfazer seus olhos com belos gráficos, mas também terá que usar o seu intelecto com a história também. E o melhor é que em nenhum lugar é mais verdadeiro do que o departamento de personagens e isso é o que realmente conta.

Quem é o Chefe?

Nós sabemos que isso não fará o menor sentido para os novatos, mas MDK2 representa algo de especial que por muito tempo estava ausente nos jogos de ação e agora voltou, são os encontros com os chefes. Não apenas o jogo tem algumas cenas legais que são colocadas nas fases para cada encontro com os chefes, mas as lutas são a melhor representação 3D do velho side-scrolling, detonando até aquelas apresentações e lutas de Soul Reaver. Não apenas os chefes têm muita personalidade o bastante para que você os odeie a ponto de querer explodir suas cabeças, mas estes caras também são enormes e requerem muita técnica para acabar com eles. Isso não parece muito, mas a primeira vez que encontra um chefe enorme e ele começa a te atacar no começo fica assustado com seu tamanho, mas logo irá se encontrar pensando em um meio para acabar com ele. As táticas para acabar com os chefes são maravilhosas e a Bioware realmente fez com que o DC brilhasse com

o seu tributo aos tempos antigos. Cada encontro lembra que MDK2 tem tantos pré-requisitos fundamentais para um título de qualidade.

Nunca subestime a importância do controle

Um bom jogo de ação sempre tem um ótimo controle para não te deixar na mão e MDK2 não é exceção. Era difícil dizer ao certo se o esquema de controle de Turok iria funcionar bem em um jogo como este, mas devemos dizer que ficou perfeito. Tão bem que de fato esperamos que mais jogos deste gênero adotem este esquema de controle. Neste sentido o jogo vai acabar virando um básico para todos os jogos do gênero. O controle nunca te atrapalha em momento algum e nunca te impede de passar de nenhuma parte em particular do jogo. Puro, simples e focalizado. Realmente maravilhoso. Nós dizemos isso porque os gêneros de 3º pessoa sempre teve suas mancadas, mas o sistema de câmera de MDK2 é muito bom, cortado sempre que necessário. A ação é rápida e fácil de manusear e a característica de completar os desafios sem parar para ver como eles são ou como se resolve realmente é fantástico. As missões de Kurt são difíceis e requerem precisão, os levels de Max são um pouco mais plataforma e requerem mais cuidado, as fases do Doctor irão requerer o máximo de seu intelecto. Cada personagem tem seu próprio esquema e quando parece que vai ficar louco com a troca de personagem você fica grudado com a próxima aventura. O truque é não se preocupar entre descobrir o objetivo e resolvê-lo.

Entre uma pedra e o nível 4

Uma das qualidades mais queridas da perspectiva da velha escola de MDK2 pode se tornar facilmente um dos aspectos mais frustrantes para um jogador mediano. Este jogo é realmente difícil. E ao contrário do que possa soar é um jogo para homens. Este é um daqueles jogos que se vacilar morre. Deve matar para não morrer. E se Clint Eastwood e John Wayne gostassem de jogos eles com certeza iriam ter MDK2. Este jogo é muito difícil

mesmo, no bom sentido é claro. Não é daquele tipo que não sabe o que fazer, ou porque está fazendo isso, mas se quiser estar vivo, deve saber muito bem o que fazer. Ambos seu cérebro e reflexos serão trabalhados aqui e se fica frustrado com facilidade, isso pode ser uma das causas de não te agradar. Está muito óbvio que a Bioware criou um "gamer's game" e eles esperam que você jogue este game com todas as habilidades possíveis para chegar ao fim dele. Guias e dicas não serão substitutos para habilidades de jogadores da velha escola e se acha um jogador teimoso, este jogo irá te irritar com muitos desafios. Mas para quem ama o desafio e gostaria que mais jogos imitassem este aspecto para que possa respeitar os inimigos. A repetição nem sempre é a chave para o tamanho e MDK2 faz um grande trabalho em lembrar dos dias em que isso ainda era verdade.

Lex Lugor, Coma seu coração

E todas estas coisas refletem o porquê MDK2 é o melhor exemplo desta geração de um bom jogo de tiro e ação e um dos jogos mais completos até agora. Belos visuais, design criativo, encontro com chefes animais, controle excelente, toneladas de variedade e muito desafio, dando uma boa mistura. O que mais um jogo da velha escola iria querer? Quase todos os aspectos de MDK2 brilha em uma luz que os competidores nunca irão alcançar. Pode ser muito difícil para alguns jogadores e isso o mantém longe de ser um jogo para todos, mas se gosta de um bom duelo com a morte, então nenhum outro título de DC é melhor do que MDK2.

AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST

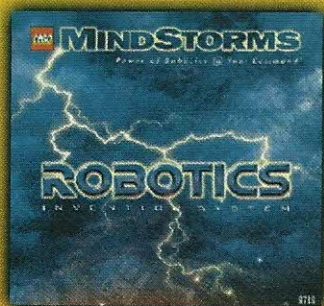
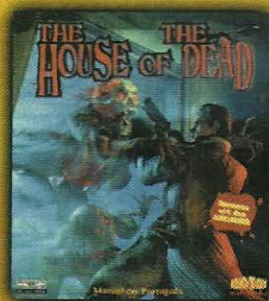
VMU

FINAL FANTASY VIII

KOF 99

CONTROLE

NEO GEO POCKET

MIND STORMS

THE HOUSE OF THE DEAD

PROGAMES

COMPRE AQUI

www.progames.com.br

ALL-STAR BASEBALL 2001

O MELHOR FICOU AINDA MELHOR. O ÚNICO JOGO DE BASEBALL DESTE ANO É O ÚNICO QUE VOCÊ PRECISA JOGAR.

Como o N64 está em seus últimos dias, jogos bons serão difíceis de aparecer. E quem pensaria que o All-Stars Baseball da Acclaim seria um deles? Há muitos jogos poderosos que irão aparecer ainda para o N64 e Baseball2001 fica entre eles. A High Voltage e as pessoas que estavam por trás de Lego Racer, foram os responsáveis pela produção e o que parece ser o game do ano passado melhorado. Baseball2001 ainda é um jogo de baseball parecido com o anterior, mas ainda há algumas características novas para manter o jogo bom e divertido para fanáticos por baseball e jogadores casuais.

JOGABILIDADE

Melhorar um jogo de esporte é muito mais do que colocar algumas características a mais para ficar um pouco diferente de seu antecessor. E a High Voltage adicionou alguns truques muito bons para o bom e velho jogo chamado baseball. O modo Arcade Quickplay, não é para ser confundido com uma simples quick play, é uma grande adição para o jogo que é tão simulador quanto se pode imaginar. Você tem dois times escolhidos aleatóriamente. Por incrível que pareça este modo é o mais divertido porque sai de todas as regras do jogo original. Nenhuma interface de arremessar e rebater ou todas aquelas outras interfaces que estamos acostumados a ver. Apenas escolha o seu arremessador e atire a bola. Se estiver rebatendo, apenas feche seus olhos, balance-se e faça o seu melhor. A parte mais legal deste modo é o sistema de controle após o arremesso. Você não deve ficar mirando como antes, ao invés disso você apenas controla após ser arremessado. Com este mecanismo simples e um estilo de arcade maravilhoso o modo quick play é como uma versão crescida dos jogos de baseball "Cabeção" do NES. O batting practice mode é uma grande idéia assim como o home run derby mode. Em HRD é mais fácil para você fazer um home run e este não é um bom modo para aprender a jogar em um sistema sofisticado de baseball. No batting practice você apenas pega o seu cara, arruma o número de rebatidas que ele irá fazer, diz ao arremessador como você quer as bolas e começa a rebater para todo o campo. Isso ajuda a saber como rebater todos os tipos de arremesso.

A adição do cooperstown legends é um belo toque. Este modo permite que os usuários do N64 joguem o baseball com muitos jogadores famosos. Não há nenhum Mays ou Aaron, mas ainda é legal usar o Reggie Jackson, Joe Morgan e Ernie Banks. Nós cobrimos as maiores características que ASB 2001 tem sobre seu antecessor, mas ainda restaram alguns maus hábitos neste aqui.

Como todas as animações não estão bem feitas, haverá horas em que um rebatedor correndo chegue a salvo na base, mas é mandado para fora devido a AI do computador. Uma bola rebatida irá parecer longe e de repente estará

NINTENDO 64

ALL-STAR BASEBALL 2001

ACCLAIM / HIGH VOLTAGE - 128 MEGA

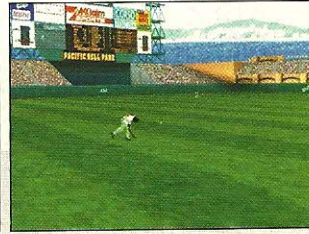
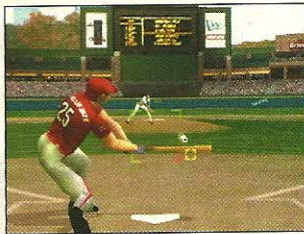
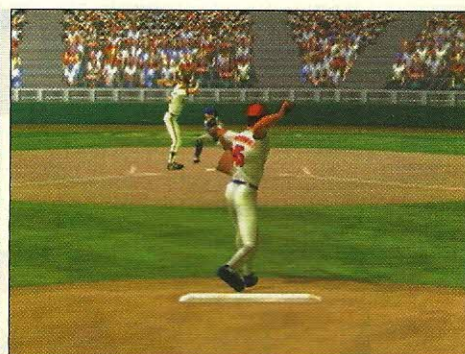
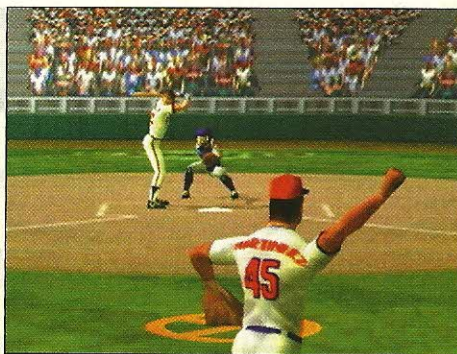
BASEBALL - 1 A 4 JOGADORES

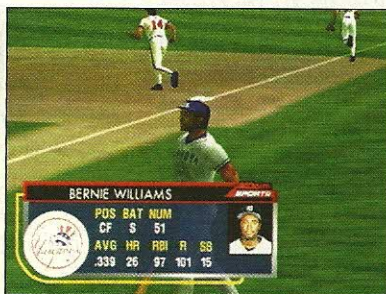
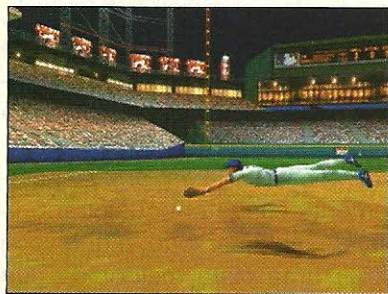
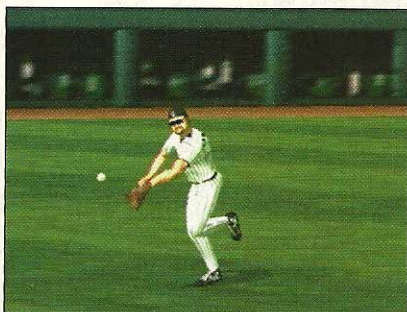
GRÁFICO	5.0	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.5		

4.4

ニンテンドウ64

PRÓS
Há nove licenças oficiais · As animações são muito boas · Ótimos gráficos

CONTRAS
Poucos efeitos sonóros · As opções de customização são exaustivas

GRÁFICOS

Brilhante. Tão bom quanto o ASB e 2001 parece até 10% melhor do que seu antecessor. Os jogadores parecem se movimentar muito melhor. Os estádios são realmente a melhor coisa do jogo, pois eles são maravilhosos. O rosto dos jogadores estão muito mais bem feitos, que você até pode reconhecer caras como Derek Bell, com seu bigode distinto e Mark McGwire sem ter que ler na tela. Você pode ver atributos diferentes nos jogadores, como o braço musculoso do arremessador e a barriga dos jogadores mais gordos. As animações também estão muito boas. Há também uma animação de um cara que fica no campo que pareceu tão boa que ficamos minutos vendo os replays para ter certeza que tínhamos visto direito. A AI é muito boa mesmo, quando o arremessador joga a bola o rebatedor rebate e todos os jogadores ficam correndo ao mesmo tempo. Esta é a conexão final que títulos de baseball como este precisam para manter os jogadores jogando.

Ele tem uma jogabilidade tão real quanto seus visuais. Ainda há algumas mancadas na animação aqui e ali, mas a natureza do baseball e os ângulos de câmera distantes ajudam a esconder a maioria das mancadas. Quando vemos alguém correr no replay a animação parece um pouco falha como em seu antecessor. Os estádios são enormes e tem muitos detalhes. No Wrigley

Field podemos ver até a placa no lado esquerdo do canto dizendo que Sammy Sosa é o homem e até a garrafa gigante de coca-cola foi bem reproduzida. Alguns lugares vazios no estádio Pro Player estão lá também. O placar no Camden Yard agora tem a palavra El Sol ao invés de The Sun. Você pode ver os melhores detalhes dos estádios no modo home run derby pois tem todos os tipos de ângulos de câmeras para te mostrar as melhores tacadas.

SOM

Michael Kay e John Sterling são bons quando eles decidem falar e queremos ouvir mais deles. O anúncio estilo TV é esparso e muito repetitivo como nos ASB anteriores. Os efeitos sonóros são bons mas agora parecem um pouco velhos. Seria legal ter mais efeitos de som como outras reações da galera. Basicamente qualquer efeito sonóro novo seria bem vindo.

FINALIZANDO

Os novos modos de jogo valem a pena. Você tem a mesma profundidade e informação já construída nos jogos anteriores de ASB e agora com algumas características novas para manter as coisas interessantes. Infelizmente, eles não melhoraram o jogo o suficiente para tirar os bugs que se encontravam nas versões anteriores. As vezes o jogo misteriosamente pode te colocar no final da temporada.

Ao todo, ASB 2001 é ainda básico quando o assunto é baseball para o N64. A High Voltage poderia lançar o mesmo jogo do ano passado, mas seus esforços em ASB 2001 realmente valeram a pena.

TOP GEAR HYPERBIKE

ESTE GAME DE MOTOCICLETA ESTÁ EM MUITOS ASPECTOS ABAIXO DA MÉDIA.

Até o Excitebike 64 chegar em maio, já sairão muitos jogos de corrida. Seria muito legal se cada um tivesse algo único e diferente para oferecer, mas neste ponto em que estamos, ficaríamos felizes em se pelo menos fizessem algo correto. O Top Gear Hyperbike da Kemco não é de todo ruim, mas as boas idéias e inovações como é o caso de muitos jogos, foram apagadas por um mecanismo pobre como gráficos e animação. No final o bom não se sobressai do mal e Hyperbike não consegue se dar bem.

NINTENDO 64

TOP GEAR HIPERBIKE

KEMCO / SNOWBLIND - 128 MEGA

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.1
SOM	3.3	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.5		

3.4

PROS
- O editor de pista

CONTRAS
- Muita mesmice nos gráficos
- O som dos motores
- A jogabilidade

ニンテンドウ 64

A JOGABILIDADE

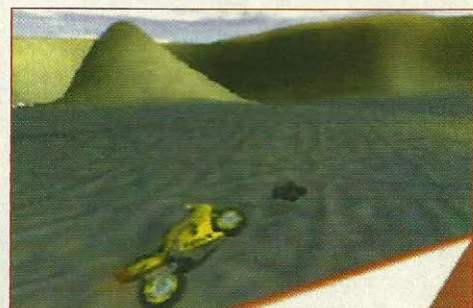
Com o modo championship, você compete em corridas nas ruas ou em bairros para ganhar pontos. Você ganha uma nova moto e corre pelas pistas como muitos outros jogos, mas uma coisa interessante é o tipo de uma corrida para outra. As físicas de cada tipo de corrida são diferentes e você terá que ficar mudando de táticas entre corridas em ruas enlameadas para ganhar. As corridas na lama (dirt bike) são mais do estilo arcade com a pista mais aberta e todos os saltos que poderia esperar. Você ganha turbos fazendo truques e realmente não há nada que o pare de fazer manobras malucas a não ser você mesmo. Neste modo, Hyperbike é como Hydro Thunder que você deve continuar fazendo manobras para garantir o seu turbo. No editor de pistas, você começa com uma pista oval e o seu trabalho é distorcê-la e editá-la em algo espetacular. O elemento chave em qualquer editor de pistas, de qualquer jogo, é que você pode construir uma pista melhor do que aquelas que vêm com o jogo. O editor de Hyperbike o permite a fazer isso. O contro-

le é intuitivo e permite que você faça o que quiser, diminuir ou aumentar as pistas e muito mais. Se quiser criar uma curva muito fechada ou algo assim, o jogo não permitirá. Mas permitirá que crie algumas pistas muito legais e o melhor de tudo é pilotar nelas. Nós conseguimos fazer algumas inclinações legais e quase impossíveis. Realmente o que você quer de um editor. O modo trick attack é um bom modo de aprender todas as manobras do jogo. Como o editor de pistas, este modo apenas trabalha com as dirt bikes (pistas de barro). Isso nos leva a pensar que a corrida nas ruas não é nada mais do que uma promessa básica do jogo. Como dissemos antes, estas são ótimas idéias e características que seriam bem melhor, em melhores visuais e um jogo melhor.

OS GRÁFICOS

Aqui é onde o jogo tem problemas sérios. Em nosso Game News do jogo, nos dissemos que havia 6 polígonos independentemente animados para cada piloto. Nós sabemos que apenas 6 polígonos animados por personagem não é uma coisa boa. Estas animações fazem parecer que os personagens não estão em cima das motos e quando fazemos acrobacias não parece que está nada certo. Quando está competindo em eventos de motos dividir o seu peso, jogar o seu corpo de um lado para o outro, faz mais coisas em mudar a sua direção e de sua moto do que qualquer outra coisa. E por que eles fizeram estes polígonos feios tão mal animados? As pernas viram de um lado para o outro quando faz curvas difíceis, mas isso não convence que o piloto está lutando com a força da gravidade e centrífuga. Com seis polígonos animados por piloto, o que ainda não parece o suficiente em nossa opinião, nós precisamos que eles imitem bem a força da gravidade para nos dar um sentimento realista do jogo. Os "borrões" são fatores desencorajadores em Hyperbike. Vamos simplificar, há uma razão para que a Kemco colocasse o controle de brilho no menu. É porque a configuração básica do jogo "sem brilho" é boa e escura e faz um bom trabalho em esconder as texturas borradas e os problemas de frame rate. Se você quiser ver melhor as coisas e ligar a luz, você verá muitas cores bonitas, mas elas são estranhas e desengonçadas.

O SOM

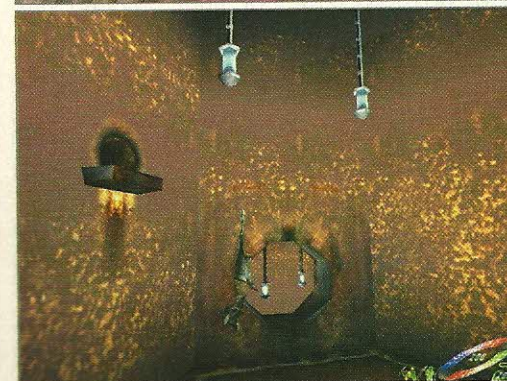
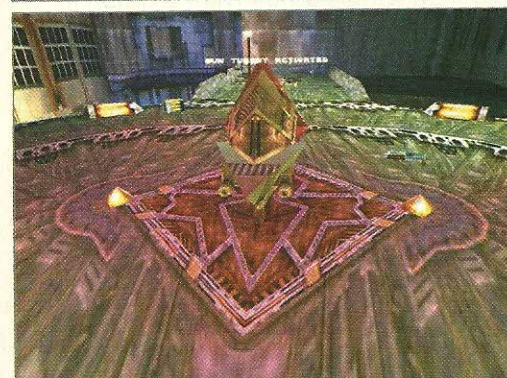
A música é apropriada e há alguns sons legais do piloto, mas o áudio não é excitante e nem Hyper. Quando você executa uma manobra o seu piloto irá gritar e o comentarista mesmo nas corridas abertas diz algo para te encorajar. E todos estes comentários são claros altos e legais. Quando bate ou usa o seu turbo, ouvirá alguns sons muito bons. O turbo parece alguém batendo em um cano de água com um martelo e o barulho da água jorrando. E quando bate ao invés de ouvir os barulhos de batida e dor, você ouve o barulho de alguém batendo o pé. Uma vez. Hyperbike é o 3° dos 4 jogos de moto que sairão nesse meio do ano. Este jogo é bem novo, mas não dá para parar de pensar que TGHB parece um pouco velho. Os gráficos parecem de 1998 e bem abaixo do que vimos em Supercross 2000 e o que iremos ver em Excitebike 64. As físicas e animações são as partes mais importantes para jogos de moto. De fato é tudo o que o Supercross tem de bom. Fazer um trabalho ruim em qualquer uma destas partes, mesmo tendo boas idéias é o mesmo que ignorar o que os jogadores estão procurando em um jogo de moto quando vão comprar. Felizmente para os fãs de moto, o melhor ainda está por vir e podemos dizer que Hyperbike não é o melhor.

MESSIAH

PUBLICADO:	Interplay
JOGADORES:	1
GENERO:	Adventure
LANÇADO:	30/03/00
WEB SITE:	www.messiah.com
GRÁFICO:	4.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 64MB RAM, 600 MB de HD, CD-ROM 12x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 650 MB de HD, CD-ROM 24x

Uma engine gráfica toda inovadora

A obra de arte de Dave Perry, ao contrário de algumas previsões, viu a luz do dia. E Mike Smith gastou algum tempo com o filho de Deus. Messiah foi revelado a 3 anos atrás quando o chefe da Shiny Entertainment, Dave, falou da engine revolucionária e jogabilidade em frente a uma multidão. O protagonista deste jogo diferente de ação não é nem um clone de Arnie e nem uma mulher perto dos 20 anos com muita maquiagem, mas é o nosso anjo Bob. Bob é mandado para a Terra no século 21 por Deus, para acabar com a maldade, armado com nada além de seu poder de possuir qualquer criatura viva que ele cruzar. Isso promete um jogo de ação em 3º pessoa com elementos de Quake nele. O jogo tem um sistema fantástico que se adapta com o seu PC, se ele for ruim, o jogo se adaptará automaticamente e diminuirá a resolução e o sistema faz tudo isso em tempo real, ou seja se muitos inimigos aparecerem de uma só vez, os detalhes diminuirão deixando o frame rate estático. Se a maioria dos habitantes da cidade de Messiah, Faktur, vissem Bob, eles atirariam automaticamente. Então a melhor maneira de explorar é na pele de um policial para não chamar a atenção. A não ser que encontre os Chots, uma gang de mutantes que sempre estão entrando em encrenca com a polícia . E quando ele é atingido por tiros Bob sai de seu corpo e pode encarnar no corpo de um Chot. Isso o levará para alguns puzzles diferentes. Em uma sala você deve encher um container com corpos liquidados. Então Bob deve possuir um cientista e correr para um lugar onde encontrasse um equipamento de cortar os corpos e no último momento sair do corpo do homem e deixá-lo ser esmagado pelo equipamento. Se ainda tem alguma dúvida, este jogo não é para

crianças. Assim que Bob continua pela Faktur City, muitas outras formas de vida que poderá possuir aparecerão. Não limitado a humanos, Bob pode entrar em ratos, para uma seção puzzle e quando ele encontrar pela primeira vez um mutante gigante Chot você ficará muito feliz.

ESQUENTE SEUS DEDOS

Alguns momentos do jogo são realmente hilários e divertidos. E se não tiver um bom joystick, compre um agora. Muitos controles significam que os jogadores que jogam em teclados irão dar nós nos dedos quando forem jogar Messiah e a sua ação rápida faz parecer mais com Quake do que com Tomb Raider, um daqueles controles estilo do PSX com botões em cima são ideais. Mas Messiah tem alguns problemas. Se estiver lutando com um grupo de inimigos e quando você possuir um deles, eles irão se virar contra você. Enquanto o seu hospedeiro morre, Bob não é rápido o bastante para entrar no outro antes de ser atingido. Isso em algumas vezes fará com que Bob caia e não consiga se mexer, é melhor ter dado um save no jogo um pouco antes, pois esta é a única solução.

NADA É PERFEITO

Não dá para entender porque Messiah demorou tanto para ser produzido. Ele ainda tem algumas mancadas. Enquanto que mancadas na jogabilidade e a IA parecem ausentes, Messiah tem uma tendência irritante de congelar e em algumas vezes você deve reiniciar o PC. Alguns erros nos gráficos ocorrem normalmente e ao todo parece que a Shiny gastou muito tempo em seu design e pouco em consertar os bugs. Ainda bem que add-ons irão solucionar os problemas, é o que esperamos.

Mais tarde no jogo, os objetivos de Bob ficam um pouco obscuros. O progresso do jogo não é tão preciso quanto em um jogo linear. E o estilo diferente de puzzles de Messiah podem ser um pouco frustrantes as vezes. E sem dúvida isto resulta em mais erros do que acertos. Nas máquinas mais lentas, a engine de nível de detalhe pode resultar em efeitos estranhos quando ver os personagens de perto, mesmo que isto habilite efeitos de distorção interessantes, mas ocasionalmente se torna um pouco confuso.

E POR FIM...

Não compre Messiah pensando que seja fácil. Desde o começo o nível de dificuldade é alto e combinado com as dificuldades técnicas e temas de adultos não fazem deste um jogo de PC. Alguns jogadores irão achar a cidade Faktur tanto repugnante como cativante. Messiah não começará nenhuma religião mas traz uma jogabilidade realmente revolucionária.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

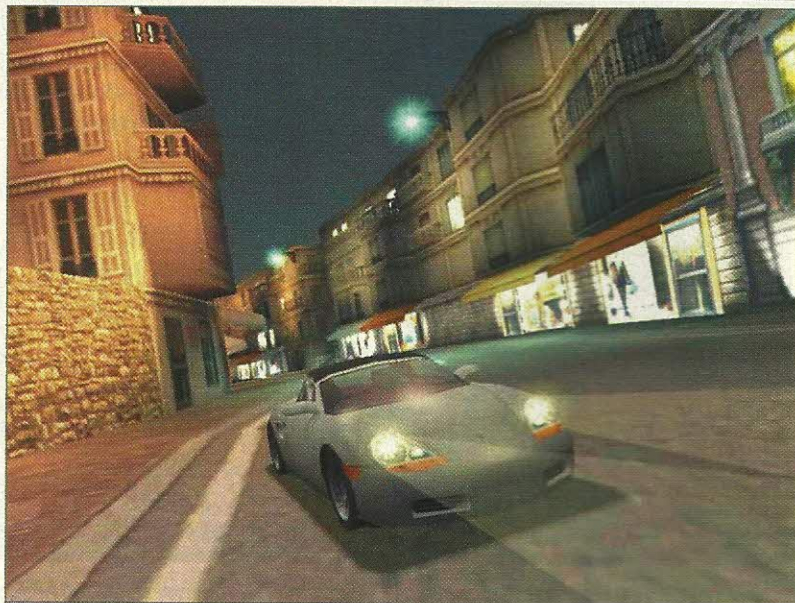
PUBLICADO: Electronic Arts
JOGADORES: 8
GENERO: Corrida
LANÇADO: 31/03/00
WEB SITE: www.ea.com

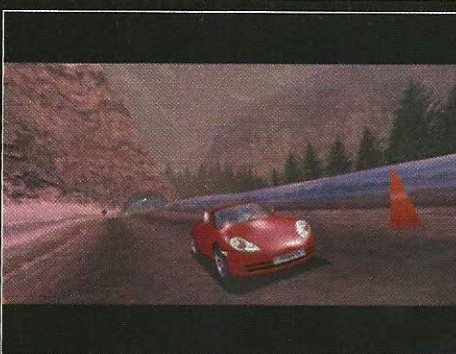
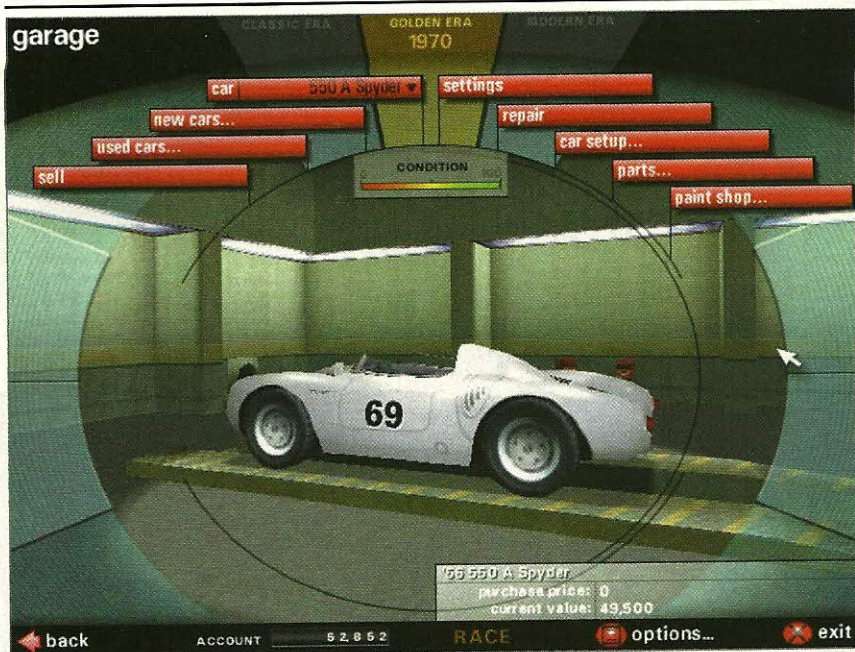
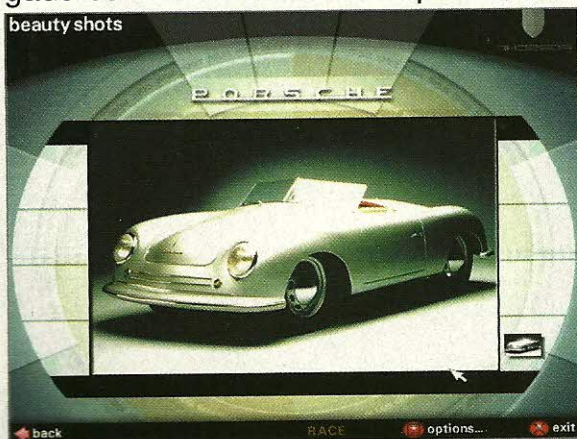
GRÁFICO:	4.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 12x

Todos nós precisamos de velocidade, mas este jogo corre a 80 MPH

Respire, este não é como Need for Speed 4. Aqueles que jogaram podem atestar o fato que o 4º da série era um jogo muito equilibrado, mas em algumas vezes parecia mais um add-on do que uma seqüência. Ainda bem que os designers tentaram levar a série em uma nova direção, focalizando a história de uma companhia de carros, Porsche e adicionando novas características como Factory Driver. O jogo tem sucesso em termos de levar a série Need for Speed para uma nova direção, mas no fundo ainda é muito parecido com os outros da série. Isso é uma coisa má? Isso depende de quanto gosta da série. Sim você pode controlar uma grande variedade de carros neste jogo e há um grande número de opções, mas Porsche Unleashed nunca sabe o que fazer com estas opções. Pegue Porsche Evolution por exemplo. É um grande conceito que capitaliza na focalização do jogo, a linha de carros Porsche. Você começa com um Porsche dos anos 50 e deve completar uma série de corridas ganhando acesso a outros carros enquanto progride. Você pode comprar e vender carros, reparar o mesmo carro, colocar outras partes nele e até revendê-lo por um preço maior mais tarde. A maior parte do tempo ficará trocando por um modelo melhor, especialmente comparando com a velocidade dos carros mais novos. A melhor parte deste modo é que você pode colocar suas mãos nos famosos carros da linha, mas infelizmente alguns correm a 70MPH. A maioria das pistas foram feitas para o dobro desta velocidade, o que significa que demorará o dobro do modo Evolution e ficará uma eternidade correndo na pista. O aspécto de compra e ven-

da é muito parecido também, você raramente fica com um carro mais antigo, especialmente se quiser ganhar e como sempre, comprando o carro mais novo lhe dará toda a velocidade que precisa para vencer. Mesmo que as opções sejam boas para ter no jogo, elas nunca são boas o suficiente para serem algo que você volte a jogar. O modo Factory Driver é uma das características mais originais (pelo menos no PC) e coloca você em uma série de tarefas curtas e brutais para progredir ao próximo nível. A maioria do tempo significa se esquivar de cones, dar um giro perfeito de 360º e etc., mas mais tarde elas ficam ainda mais difíceis. Por serem curtas são um pouco repetitivas e são divertidas e frustrantes o bastante para fazer com que você volte para melhorar seu tempo e aprender as habilidades que precisa para vencer o jogo. Você ficará um pouco desapontado por não ter mais lições para jogadores novatos como derrapadas, curvas rápidas e outras coisas neste modo.

E OS GRÁFICOS?

Os gráficos continuam levando a série NFS para o alto. Você verá cachoeiras em pontes, você verá vilas ao lado de oceanos assim como pistas cobertas de neve. Eles não pouparam em nada, a não ser pelo frame rate que dá algumas mancadas de vez em quando. Algumas texturas sumiam de repente e você terá alguns problemas de frame rate em pistas como Monte Carlo. Mesmo assim, você ainda estará tonto ao ver o cenário e as texturas estão melhores do que nunca, o que já era fantástico no NFS4. O movimento do pára-brisas do carro prometido pelo jogo não parece mudar o modo de dentro do carro como nós gostaríamos, mas adiciona um movimento súbito quando faz curvas e sobe em morros. A habilidade de dar uma olhada nos carros no showroom é legal e como sempre o NFS dá todas as informações que precisa saber de um carro e ainda mais.

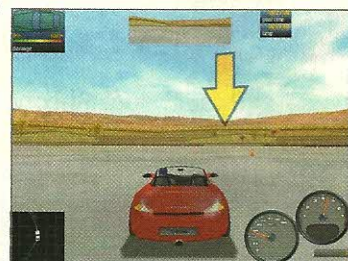
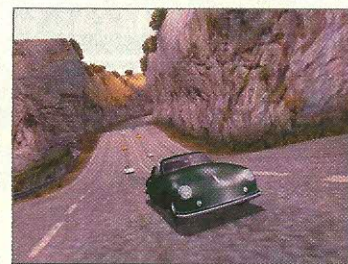
O SOM

A música é um techno bem básico, o qual varia de um funky até um estilo rave que algumas vezes pedem para serem desligadas em alguns cursos. Felizmente todos os carros têm bons ruídos e você irá gostar de vê-los na estrada. A animação dos carros está ótima e eles parecem com carros do NFS, o que significa que eles irão reagir

muito bem e de um modo bem real como já poderia esperar. Eles certamente não são carros de simulação, eles podem ser um pouco modificados, mas não são arcades o bastante para usar técnicas de mudar de marchas. Você pode vencer as corridas mantendo os olhos na pista e usando as mudanças de marchas na medida certa em cada curva, mas seria melhor poder usar o breque de mão com mais eficiência. Você terá um bom desafio e velocidade mas não as curvas que encontra em outros jogos de corrida e eles tem muito para consertar nas pistas e nos controles. As pistas são mais belas para os olhos, não testando muito as suas habilidades, o que significa que você poderá ficar mais tempo descansando mentalmente com as as vastas paisagens e se preocupar menos com curvas.

A experiência de múltiplos jogadores é limitada. Até agora não foi capaz de jogar online com outros jogadores e não havia nenhum site para pegar novos carros. Ao invés disso, você terá que usar o IP por causa de algum motivo estranho, não pudemos usar um jogo LAN.

Mesmo que a EA tenha dito que iria lançar um suporte de multiplayers desta vez, parece ser apenas meio implementado, o que é triste considerando o dinheiro colocado por trás deste título.

A série ainda é muito divertida, mas você pode sentir que este jogo foi feito por comitê e não chega perto do brilho de jogos como Gran Turismo ou Powerslide, títulos que têm uma força que os leva para novos territórios. Por ser um jogo mais arcade do que simulador, você pode esperar alguns truques para mantê-lo interessado, mas NFS recebe uma nota 4, pois nunca o deixa muito animado e nem triste. Por causa do time não estar querendo passar por riscos em termos de jogabilidade nova, você é deixado com um título maravilhoso, lindo e belo que não exige tudo de você nas pistas, nunca coloca oponentes difíceis e nunca coloca o desafio como os jogos do tipo Gran Turismo e Midtown Madness. Mesmo assim, as adições são boas o bastante para você dar uma olhada, especialmente no PC onde os jogos de corrida estão ficando raros. A adição das pistas de circuito são ótimas e o modo factory driver irá agradar muito aos fãs. O esquema de controle pode não ser o que todos gostam e alguns podem não gostar de Porsche, mas ao todo Porsche Unleashed agradará a todos. Mesmo que não seja uma grande obra de arte, ainda vale a pena dar uma olhada.

METAL SLUG: SECOND MISSION

VEJA COMO FICOU A SEGUNDA VERSÃO DESTE SUPER GAME DE AÇÃO TIPO CONTRA

Metal Slug: Second Mission continua de onde o último parou. A seqüência é tão boa e com uma ação muito rápido como o primeiro foi, tendo a mesma jogabilidade não linear que deixa este jogo aparte de muitos jogos de arcade. A adição principal aqui é a lista de prisioneiros, a qual mostra a você os prisioneiros que resgatou. Você pode até pegar dicas do jogo com os prisioneiros. Também há um modo time attack, o qual o desafia a passar por um level o mais rápido possível. E a lista dos tempos mais rápidos pode ser bem difícil nos níveis mais avançados.

Second Mission aumenta o nível de qualidade de ambos os jogos portáteis anteriores, assim como os 3 jogos que apareceram no NeoGeo. Em adição para o básico "corra para a direita e atire em tudo o que se mover" há mais alguns veículos no jogo. É claro que há o próprio Metal Slug, o tanque que permite que você esmague os inimigos com facilidade. O resto dos veículos são específicos dos levels, como submarinos e aviões. Uma coisa legal nas fases de avião (assim como algumas outras missões), é que ela oferece uma ramificação no caminho. A fase após a fase do avião dependerá se você completou a missão com sucesso ou se bateu com o avião antes de chegar ao destino.

Os Gráficos e Som

Graficamente, o jogo é melhor do que o primeiro, o que se pode dizer que tem um visual legal. Os personagens são bem animados durante o jogo, tanto os personagens principais como os inimigos. A trilha sonora é ótima e o jogo tem uma quantidade decente de falas. Os adicionais de Second Mission são o suficiente para fazer do jogo uma boa seqüência. Não importa se já jogou Metal Slug ou não, este é um dos melhores jogos estilo Contra da época.

THE LAST BLADE

MAIS UM GAME DE LUTA PARA O PORTÁTIL DA SNK

Outro mês se passou e mais um jogo de luta da SNK entra em seu console portátil, o Neo Geo Pocket Color. Desta vez a série baseada em armas The Last Blade foi para o console e os resultado são muito bons. A versão portátil pretende manter as características básicas do jogo intactas e também adiciona alguns modos novos e características para descobrir para manter as coisas interessantes. Os personagens são bem variados e com muitos personagens escondidos para descobrir. Como na versão do NeoGeo, você pode escolher entre variantes de velocidade e poder para cada personagem, a qual governa o supermovimento do personagem. Também há um contra ataque que permite que você deixe o adversário tonto por um breve momento para você poder atacar. O botão de contra ataque é para trás e B, mas você pode mudar para A+B nas opções, o que fica muito mais fácil de executar. Além do modo story básico, o jogo também tem um modo survival, time attack e training. O modo survival além de o desafiar a se manter vivo, também tem algumas mini tarefas, como usar o contra ataque duas vezes ou executar um movimento determinado. Se você aceitar estas mini tarefas irá ganhar pontos por completá-la, mas irá perder pontos se falhar. Estes pontos também são ganhados no modo story e são usados em uma galeria estilo Soul Calibur, onde você usa os pontos para abrir informações, como história dos personagens e finais.

OS GRÁFICOS E SOM

Graficamente, o jogo está na média. Os lutadores são bem animados e os efeitos dos ataques super especiais (uma grande foto de seu personagem aparece na tela) são bem legais. A música é boa e os efeitos sonoros são o que você já deve esperar de um sistema portátil.

FINALIZANDO

The Last Blade é um bom jogo de luta, com mais opções e características que você já deve esperar de um sistema portátil, mas se acaba de comprar o sistema e procura o melhor jogo, então é melhor você pegar o SNK vs. Capcom: Match of the Millennium.

THE LAST BLADE

SNK - N/A

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.8		

3.9

PROS
- Belos gráficos para um portátil

CONTRAS
- Apresenta alguns slowdowns